

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
PADA MATERI PENGOLAHAN BUAH DAN SAYURAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN
PRAKARYA ASPEK PENGOLAHAN
KELAS VII C DI SMP NEGERI 4 KALASAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

LISTUHAYU VININDITA

NIM. 11511244007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
PADA MATERI PENGOLAHAN BUAH DAN SAYURAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
ASPEK PENGOLAHAN KELAS VII C
DI SMP NEGERI 4 KALASAN

Oleh:

Listuhayu Vinindita
NIM 11511244007

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan.

Penelitian ini dilakukan pada bulan 1 Oktober 2015 – 20 Juni 2016 di SMP Negeri 4 Kalasan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 4 Kalasan berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, pemahaman, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan mempunyai dampak yang baik terhadap aktivitas siswa diantaranya: siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran; siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sebagai contoh nyata terjadinya interaksi antara guru dengan siswa; adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah; siswa mulai mempunyai keberanian untuk mengutarakan pendapatnya pada saat presentasi dan bertanya kepada guru; interaksi antara guru dengan siswa terjalin dengan sangat baik serta siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. 2) pembelajaran teori mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VII C di SMP Negeri 4 Kalasan. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* dengan prosentase ketuntasan 6,25% dengan rata-rata 6,62, sedangkan pada hasil *post test* menunjukkan prosentase ketuntasan 78,12% dengan rata-rata 7,89. Pada *pre test* siklus II menunjukkan hasil 15,62% dengan rata-rata 7,25, sedangkan hasil *post test* menunjukkan prosentase ketuntasan 96,87% dengan rata-rata 8,62. Prosentase peningkatan pada siklus I adalah 71,87% dan siklus II mencapai 81,25%

Kata Kunci: Pemahaman, Prakarya Aspek Pengolahan, Metode *Make a M*

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
PADA MATERI PENGOLAHAN BUAH DAN SAYURAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
ASPEK PENGOLAHAN KELAS VII C
DI SMP NEGERI 4 KALASAN**

Oleh:

Listuhayu Vinindita
NIM 11511244007

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan.

Penelitian ini dilakukan pada bulan 1 Oktober 2015 – 20 Juni 2016 di SMP Negeri 4 Kalasan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 4 Kalasan berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, pemahaman, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan mempunyai dampak yang baik terhadap aktivitas siswa diantaranya: siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran; siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sebagai contoh nyata terjadinya interaksi antara guru dengan siswa; adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah; siswa mulai mempunyai keberanian untuk mengutarakan pendapatnya pada saat presentasi dan bertanya kepada guru; interaksi antara guru dengan siswa terjalin dengan sangat baik serta siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. 2) pembelajaran teori mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VII C di SMP Negeri 4 Kalasan. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* dengan prosentase ketuntasan 6,25% dengan rata-rata 6,62, sedangkan pada hasil *post test* menunjukkan prosentase ketuntasan 78,12% dengan rata-rata 7,89. Pada *pre test* siklus II menunjukkan hasil 15,62% dengan rata-rata 7,25, sedangkan hasil *post test* menunjukkan prosentase ketuntasan 96,87% dengan rata-rata 8,62. Prosentase peningkatan pada siklus I adalah 71,87% dan siklus II mencapai 81,25%

Kata Kunci: Pemahaman, Prakarya Aspek Pengolahan, Metode *Make a Match*




**Halaman Pengesahan
Tugas Akhir Skripsi**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
PADA MATERI PENGOLAHAN BUAH DAN SAYURAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN
PRAKARYA ASPEK PENGOLAHAN KELAS VII DI SMP NEGERI 4
KALASAN**

Disusun Oleh:
Listuhayu Vinindita
NIM 11511244007

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada
tanggal 20 Juni 2016

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Marwanti		20 Juni 2016
Ketua Penguji/Pembimbing		20 Juni 2016
Dr. Mutiara Nugraheni		20 Juni 2016
Sekretaris		
Rizqie Auliana, M. Kes		
Penguji		

Yogyakarta, Juli 2016
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Listuhayu Vinindita
NIM : 11511244007
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga S1-NR
Judul Proyek Akhir : Penerapan Metode Pembelajaran Make a Match
Pada Materi Pengolahan Buah dan Sayuran
untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata
Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan Kelas VII
di SMP Negeri 4 Kalasan

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.
S sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis
atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti
tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 26 Mei 2016

Yang Menyatakan,

Listuhayu Vinindita

NIM. 11511244007

MOTTO

“Berusahalah berbuat baik kepada semua orang, maka suatu saat kita akan menuai semua itu baik di dunia maupun di akhirat nanti”

“Menjadi orang kaya itu mudah, menjadi orang terkenal juga mudah, namun menjadi orang yang kuat, sabar dan ikhlas dalam menghadapi suatu masalah itu tidaklah semudah membalikkan telapak tangan.”

“Ilmu pengetahuan tidak hanya didapat dari sekolah saja, namun ilmu pengetahuan bisa didapat saat kamu menjalani kerasnya kehidupan ini.”

“Start your day with Basmallah, and close your day with Hamdallah”

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada :

“Alm. Bapak Indradi Agus Wahyudi, walaupun bapak sudah tidak ada di samping saya namun terimakasih sudah memberikan inspirasi untuk saya selama ini, dan teruntuk ibu saya Utik Widyaningsih terimakasih atas doa, bimbingan serta dukungan baik berupa moral dan materiil, serta untuk kakak saya, saudara Sungsang Yogasworo Jati, S.E. , terimakasih atas semangat yang telah diberikan.

Ken Mukti Agustian yang sudah membantu mengambil data penelitian, Mbak Sinta, Mbak Salis, dan TIM GUBUG Karunia Catering sudah menyemangati saat penulisan tugas akhir skripsi.

“MY FAVE!” Fuad, Ariza dan Ebta terimakasih sudah terus menyemangati, membantu, dan memberikan motivasi kepada saya. Khususnya terimakasih kepada Ariza Eka yang sudah selalu membimbing dan memotivasi saya. Sehingga Tugas Akhir Skripsi saya bisa terselesaikan di waktu yang tepat.

Tak lupa untuk sahabat-sahabatku Pendidikan Teknik Boga kelas D angkatan 2011 khususnya Diah, Fitri, Wulan, Lala, Putri, Eva, Adis, Lini, Nana dan Nikmah yang sudah memberikan masukan dan dukungan dalam penyelesaian laporan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Make a Match Pada Materi Pengolahan Buah dan Sayur untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan Kelas VII di SMP Negeri 4 Kalasan ” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Marwanti, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Endang Mulyatiningsih selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Rizqie Auliana, M.Kes selaku Penguji yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Sekretaris, Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga yang telah banyak membantu baik memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi sampai melancarkan segala prosesnya.

5. Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Suhartini S. Pd selaku guru pengampu Prakarya Aspek Pengolahan Kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan yang telah memberi bantuan untuk memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 26 Mei 2016

Penulis,

Listuhayu Vinindita

NIM 11511244007

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 13
A. Deskripsi Teori	13
1. Belajar	13
2. Pembelajaran	14
3. Mata Pelajaran Prakarya SMP	24
4. Materi Pembelajaran Pengolahan Buah dan Sayur	25

5. Metode Pembelajaran Make a Match	32
6. Pengertian Pemahaman	39
B. Hasil Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Berfikir	41
D. Pertanyaan Penelitian	45
 BAB III METODE PENELITIAN	 46
A. Jenis Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Subjek Penelitian	49
D. Rancangan Penelitian	49
E. Metode Pengumpulan Data	53
F. Instrumen Pengumpulan Data	57
G. Uji Validitas Instrumen	63
H. Teknik Analisis Data	70
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	70
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 72
A. Hasil Penelitian	72
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	72
B. Hasil Penelitian Tindakan	75
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	75
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	83
C. Pembahasan	93
1. Siklus I	93
2. Siklus II	96
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	 99
A. Simpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti Mata Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan Kelas VII	26
Tabel 2. Tujuan Pembelajaran Pengolahan Buah dan Sayur Kelas VII Sekolah Menengah Pertama	27
Tabel 3. Kompetensi Dasar Pengolahan Buah dan Sayur	28
Tabel 4. Kisi-kisi Penerapan Metode Make a Match	58
Tabel 5. Jenis Dokumentasi	59
Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Kognitif Siklus I	60
Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Kognitif Siklus II	61
Tabel 8. Kategori Tingkat Kesukaran Soal Siklus I dan II	68
Tabel 9. Kriteria Daya Pembeda Soal	69
Tabel 10. Hasil Tes Pemahaman Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Menjadi Cepat Saji Siklus I	80
Tabel 11. Hasil Tes Pemahaman Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji Siklus I	89
Tabel 12. Pelaksanaan Pembelajaran Make a Match Siklus I Dan Siklus II	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir	26
Gambar 2. Tahapan Perencanaan	27
Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Siklus I	61
Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Siklus II	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian Siklus I

Lampiran 2. Instrumen Penelitian Siklus II

Lampiran 3. Validitas Penelitian

Lampiran 4. Hasil Data Penelitian

Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 6. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sepanjang hayat dari perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai individu, sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan juga bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Maka unsur-unsur dalam pendidikan harus saling mendukung dalam usaha mencapai keberhasilan tujuan pendidikan. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya guru, orang tua, fasilitas belajar, lingkungan tempat tinggal, dan sebagainya. Peningkatan mutu pendidikan perlu ditunjang oleh perilaku guru yang profesional, yang didasarkan pada keahlian dan tanggung jawab.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan dapat dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan serta mampu membentuk tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pendidikan, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari usaha belajar yang telah dilaksanakan oleh siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “perubahan mencakup bidang kognitif,

afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa” (Sudjana, 2005:37).

Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan secara utuh, artinya pengembangan ranah yang satu tidak dapat dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan, penguasaan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Proses pembelajaran yang baik bukan hanya terlihat dari siswa dapat memahami materi pelajarannya saja karena hal tersebut cenderung menekan dan memaksa jiwa seseorang siswa dapat memahami materinya. Namun, bagaimana seorang siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak menimbulkan perasaan tertekan dalam dirinya, sehingga dengan sendirinya proses belajar mengajar akan terlibat aktif. Pada dasarnya keaktifan siswa di kelas terlihat dari aktivitas yang dilakukan siswa karena jika aktivitas belajar siswa efektif maka akan mempengaruhi hasil belajar yang baik dan siswa dapat dengan cepat memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut.

Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator guna tercapainya tujuan dari proses belajar mengajar yang diinginkan, salah satu tujuannya adalah untuk peningkatan pemahaman pada materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru sebagai fasilitator adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran, menetapkan materi apa yang akan disampaikan kepada siswa, metode pembelajaran seperti apa yang akan digunakan, bagaimana

penyampaian, apa hasil yang ingin dicapai, dan selanjutnya membantu dan mengarahkan siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran sangatlah berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mendorong siswa untuk dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Djamarah dan Zain, 2006:46). Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan siswa akan semakin tertarik dan bersemangat untuk belajar jika metode yang digunakan oleh guru menarik dan mudah untuk dipahami. Sebaliknya jika metode yang digunakan tidak menarik, maka siswa akan merasa jenuh dan sulit untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Profesionalisme seorang guru bukan hanya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi kepada kemampuannya melaksanakan pembelajaran yang menarik untuk siswa sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran (Sugiyanto, 2010:1). Daya tarik suatu pelajaran terletak pada dua hal yaitu oleh mata pelajaran itu sendiri dan cara guru mengajar (Degeg dalam Sugiyanto, 2010:1).

Permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan di Indonesia ini adalah tentang profesionalisme seorang guru yang kurang menjalankan tugasnya dengan baik. Guru mempunyai tugas untuk melakukan proses pembelajaran dengan sebaik dan semenarik mungkin agar siswa dapat tertarik dan bersemangat sehingga siswa bisa dengan mudah menyerap dan memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Padahal saat ini metode pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah sangat bervariasi, berbagai

macam metode pembelajaran telah dikembangkan untuk membentuk pembelajaran yang efektif, namun terkadang banyak guru yang tidak mau menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi hanya karena guru tidak ingin repot dalam pembelajaran. Masalah yang dihadapi di lapangan bahwa metode pembelajaran tersebut belum digunakan sepenuhnya oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sebatas konvensional. Metode pembelajaran yang biasa digunakan yaitu metode ceramah dengan cara guru menjelaskan materi kepada siswa. Komunikasi dalam pembelajaran tersebut hanya satu arah yaitu dari guru kepada siswanya sehingga pembelajaran terpusat pada apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa guru lebih dominan dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang. Pembelajaran di sekolah juga cenderung hanya menekankan pada kemampuan intelektual dan kurang menekankan dari segi yang lain.

Sekolah Menengah Pertama yang disingkat dengan SMP, merupakan jenjang pendidikan lanjutan pada pendidikan formal Nasional setelah lulus dari jenjang Sekolah Dasar. Sekolah Menengah Pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX. Penyelenggaraan sekolah menengah pertama sejalan dengan tujuan Kurikulum 2013 yaitu menghasilkan lulusan yang mempunyai karakter, kecakapan dan keterampilan kuat dalam hidup yang dipergunakan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar, serta untuk mengembangkan kemajuan dalam dunia kerja atau pendidikan lanjut (Direktorat Pembinaan SMP, 2009: 140).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Kalasan yang berlokasi di Jongkangan, Tamanmartani, Sleman, Yogyakarta berada di sekitar persawahan sehingga dapat terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif. Sekolah ini memiliki 12 ruang kelas yang terdiri dari ; kelas VII sebanyak 4 kelas, kelas VIII sebanyak 4 kelas dan kelas IX sebanyak 4 kelas. Selain ruang kelas di sekolah tersebut juga terdapat ruang kantoryang terdiri dari; ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang guru dan ruang bimbingan dan konseling. Sarana pendukung lainnya terdapat pula beberapa laboratorium sebagai penunjang pembelajaran bagi mata pelajaran IPA dan TIK, perpustakaan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran, selain itu terdapat juga fasilitas UKS, ruang OSIS, koperasi sekolah dan tempat ibadah/mushola.

Berdasarkan struktur dan muatan kurikulum 2013 yang dikembangkan, mata pelajaran prakarya aspek pengolahan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMP Negeri 4 Kalasan dengan tujuan memberikan pengetahuan di bidang prakarya dalam pengolahan. Mata pelajaran prakarya aspek pengolahan merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh di kelas VII-IX SMP Negeri 4 Kalasan.

SMP Negeri 4 Kalasan merupakan salah satu pelopor pelaksanaan kurikulum 2013 dari lima sekolah yang terdapat di Kabupaten Sleman. SMP Negeri 4 Kalasan juga salah satu sekolah yang memilih aspek pengolahan dalam mata pelajaran prakarya, karena setiap sekolah belum tentu memilih aspek pengolahan dari empat aspek yang ada dalam mata pelajaran prakarya. Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran prakarya bukan lagi menjadi mata pelajaran muatan lokal, namun sudah masuk dalam kategori mata pelajaran

umum. Oleh sebab itu, peneliti memilih SMP Negeri 4 Kalasan sebagai tempat penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kalasan khususnya pada kelas VII. Mata pelajaran prakarya aspek pengolahan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang termasuk dalam mata pelajaran kelompok B. Mata pelajaran pada kurikulum 2013 terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A merupakan mata pelajaran khusus yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat. Sedangkan mata pelajaran kelompok B merupakan mata pelajaran umum yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan/konten lokal. Mata pelajaran kelompok B dapat berupa mata pelajaran muatan lokal yang berdiri sendiri. Mata pelajaran prakarya mempunyai 4 aspek diantaranya yaitu kerajinan, rekayasa dan teknologi, budidaya dan pengolahan. Setiap sekolah diwajibkan untuk memilih 2 diantara ke empat aspek tersebut. SMP Negeri 4 Kalasan memilih aspek kerajinan dan pengolahan untuk dimasukkan ke dalam mata pelajaran prakarya. Dalam mata pelajaran prakarya terutama aspek pengolahan banyak peserta didik yang masih asing dengan pelajaran tersebut sehingga peserta didik sulit untuk memahami pelajaran tersebut. Pemahaman terhadap materi yang disampaikan perlu diperhatikan agar dapat menjadi dasar bekal siswa dalam menjalankan praktek. Apabila pada tahap teori siswa tidak dapat memahami materi dengan baik maka akan berakibat buruk pada pelaksanaan praktek dan nantinya siswa tidak mampu mencapai nilai yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas VIIIC SMP Negeri 4 Kalasan, proses belajar mengajar khususnya penyampaian

materi pelajaran prakarya aspek pengolahan masih belum sempurna dalam penggunaan metode scientific. Metode scientific merupakan metode ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan dilihat dari data yang dimiliki oleh guru mata pelajaran, terlihat dari tiga tahun terakhir 2013 – 2015 rata-rata terdapat 40 siswa dari 108 siswa yang belum tuntas KKM di setiap tahunnya. Tahun 2013 menunjukkan nilai KKM Mata Pelajaran Prakarya yaitu 77 dan jumlah siswa yang belum tuntas KKM Mata Pelajaran Prakarya mencapai 38 siswa dari 108 siswa. Tahun 2014 menunjukkan nilai KKM Mata Pelajaran Prakarya yaitu masih sama seperti tahun lalu yaitu 77 akan tetapi jumlah siswa yang belum tuntas malah semakin meningkat menjadi 40 siswa dari 108 siswa. Pada tahun 2015 nilai KKM Mata Pelajaran Prakarya mencapai 78, dan pada tahun ini masih terdapat 40 siswa yang belum tuntas akan KKM Mata Pelajaran Prakarya.

Materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran merupakan materi yang terdapat pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan kelas VII. Alasan peneliti memilih materi ini karena materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran merupakan materi yang baik bagi kalangan anak SMP agar siswa dapat menjaga warisan budaya yang perlu dikembangkan sehingga warisan budaya tetap terjaga.

Melihat kondisi dimana siswa kurang tertarik dan kurangnya keaktifan serta kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran prakarya aspek pengolahan. Kondisi tersebut sangatlah saling berhubungan dengan hasil yang nantinya akan dicapai siswa, keaktifan belajar ditunjukkan dengan adanya rasa

ketertarikan terhadap proses pembelajaran, perasaan senang, adanya perhatian serta keinginan untuk belajar sehingga presentase ketuntasan hasil belajar dapat ditingkatkan. Keaktifan siswa perlu ditingkatkan mengingat tuntutan kurikulum 2013 yang menjadikan siswa lebih aktif dan giat dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih mengarah kepada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Mengatasi permasalahan tersebut, dapat dilakukan dengan banyak pendekatan pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Pada dasarnya suatu metode aktif, melalui kerjasama yang dapat mempertinggi keterlibatan peserta didik dengan melakukan aktivitasnya sendiri-sendiri, kemudian dikembangkan dalam tim, dan selanjutnya meluas menjadi antar tim dalam kelas. Dari proses ini akan lebih banyak ide-ide yang dapat siswa pelajari dan pada akhirnya mempertinggi pemahaman siswa jika dibandingkan hanya dengan melihat dan mendengar saja. Pembelajaran kooperatif diduga dapat menghindarkan siswa yang lemah saat mereka menemukan kesulitan, sementara siswa yang pandai diharapkan pada tantangan untuk dapat menjelaskan dan menerangkan materi. Hal ini dapat menghindarkan siswa dari kecenderungan untuk menunda-nunda atau melalaikan tugas. Pada saat siswa mengetahui bahwa anggota tim yang lain bisa saja mengalahkannya, maka akan terdorong untuk dapat memenuhi tugasnya dan bekerja secara kooperatif, dengan demikian siswa akan terdorong untuk saling memberikan penghargaan atas bantuan tersebut.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Make a Match* merupakan salah satu

metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Dalam model pembelajaran ini, siswa belajar sambil bermain yaitu memberikan peluang siswa belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama yang baik, persaingan yang sportif dan keterlibatan belajar. *Make a Match* ini diterapkan dengan cara guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi jawaban dan soal, kemudian siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama berperan sebagai pemegang kartu jawaban. Langkah selanjutnya, siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa akan mendapatkan poin (Agus Suprijono, 2009-94). Metode pembelajaran *Make a Match* memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, (2) materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian, (3) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, (4) terjalinnya interaksi antara guru dan siswa, (5) mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan agar siswa bisa lebih memperhatikan dan paham terhadap mata pelajaran prakarya aspek pengolahan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang diharapkan memaksimalkan kegiatan belajar siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman pada siswa. Peneliti memfokuskan penelitiannya dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Make a Match* Pada Materi Pengolahan Pangan Makanan Cepat Saji yang Sehat dari Buah

dan Sayuran Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan Di SMP Negeri 4 Kalasan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Kalasan pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan menggunakan metode konvensional sehingga interaksi guru dan siswa masih kurang dan belum dapat meningkatkan keaktifan siswa.
2. Siswa SMP Negeri 4 Kalasan khususnya kelas VII kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran prakarya aspek pengolahan sehingga partisipasi siswa masih kurang.
3. Belum pernah diterapkan metode pembelajaran yang kooperatif seperti *Make a Match* dalam proses pembelajaran prakarya aspek pengolahan di SMP Negeri 4 Kalasan.
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran prakarya aspek pengolahan di SMP Negeri 4 Kalasan dilihat dari data tiga tahun terakhir yang menunjukkan masih terdapat 40 siswa dari 108 siswa yang belum tuntas KKM Mata Pelajaran Prakarya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan proses pembelajaran teori pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan menggunakan metode *Make a Match* kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan dan penggunaan metode pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan

pemahaman pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan khususnya pada materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran kelas VII di SMP Negeri 4 Kalasan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dirumuskan permasalahan penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kalasan?
2. Apakah penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan kelas VII di SMP Negeri 4 Kalasan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran prakarya aspek pengolahan khususnya pada materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

2. Bagi Guru

Memberikan gambaran kepada guru tentang variasi metode pembelajaran dalam merancang metode pembelajaran *Make a Match* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa agar dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, kreatif dan dinamis serta dapat meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran prakarya aspek pengolahan.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman sebagai guru dalam merancang pembelajaran dan menerapkan pada pembelajaran kelas serta memperkaya referensi penulis mengenai peran guru dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. (Wasty Soemanto, 2006:104)

Belajar telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Belajar terjadi seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan manusia. Bagi seorang pelajar, belajar merupakan sebuah kewajiban. Beberapa ahli mengemukakan pengertian dari belajar dalam memberikan gambaran tentang pengertian belajar. Rebert mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Sejalan dengan pengertian tersebut, sugiharto mendefinisikan belajar secara lebih rinci, dimana “belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya” (Sugihartono, 2007:74).

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Proses dalam belajar dapat ditandai dengan adanya aktivitas pikiran dan perasaan siswa, sebagai contohnya; siswa bertanya, menanggapi, menjawab pertanyaan guru, diskusi, memecahkan masalah, melaporkan hasil kerja, membuat rangkuman, dan sebagainya. (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran 2011:125)

Menurut Oemar Hamalik (2005:52), belajar merupakan modifikasi atau memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Belajar juga diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Dari berbagai pendapat mengenai pengertian belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat diambil pengertian bahwa suatu proses yang dialami sebagian besar manusia untuk dapat menghasilkan perubahan perilaku dan mendapatkan pengalaman dan juga pengetahuan yang bersifat permanen.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2005:57). Unsur manusiawi yang termasuk didalamnya adalah guru dan siswa juga tenaga lainnya. Materiil disini meliputi buku, papan tulis, kapur, LCD, audio dan *video tape*. Fasilitas dan perlengkapan *audio visual* dan komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya. Sedangkan menurut Sumitro, dkk (2006:30) pembelajaran sebagai proses di dalamnya terjadi interaksi dan komponen-komponen pembelajaran tersebut secara terpadu saling berinteraksi jalani suatu rangkaian keseluruhan kesatuan dalam mencapai tujuan.

Menurut I Nyoman Sudana Degeng (1988:42), pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam pendidikan yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam melaksanakan komponen-komponen pembelajaran yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari *instruction* yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat (Wina Sanjaya, 2008:213). Pembelajaran merupakan pergeseran dari kata pengajaran, dimana dalam pengajaran guru merupakan sumber utama dalam KBM. “Pembelajaran mempunyai arti suatu kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa” (Wina Sanjaya, 2008:196). Dari pengertian pembelajaran maka kedudukan siswa lebih aktif dari keadaan semula, guru sebagai fasilitator, tapi dalam implementasinya walaupun yang digunakan istilah pembelajaran, tidak berarti guru harus menghilangkan peranannya sebagai pengajar, sebab secara konseptual pada dasarnya dalam istilah mengajar itu bermakna membelajarkan siswa.

Menurut Tatang M. Amirin (1992:10), “Sistem adalah suatu kebulatan keseluruhan yang kompleks atau terorganisir, suatu himpunan atau perpaduan hal-hal atau bagian-bagian yang membentuk suatu kebulatan/keseluruhan yang kompleks atau utuh”. Komponen yang ada dalam sebuah sistem saling berkaitan yang bersama-sama berfungsi untuk mencapai suatu tujuan.

Pembelajaran merupakan suatu sistem. “Sebagai suatu sistem, pembelajaran mengandung sejumlah komponen meliputi pendidik, peserta didik, tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode pembelajaran, alat dan sumber, serta evaluasi” (Syaiful Bahri Djamaran dan

Aswan Zain, 2006:41). Pembelajaran merupakan suatu sistem dimana ada proses mengubah peserta (masukan/*input*) menjadi luaran (*output*). Peserta didik sebagai masukan (*input*) diolah atau diproses dalam kegiatan pembelajaran, lalu hasilnya berupa lulusan yang disebut output (Sutikno, 2004:49). Komponen input sistem pembelajaran dapat berupa siswa, materi, metode, alat, media pembelajaran, dan perangkat-perangkat pembelajaran yang lain. komponen proses berupa tempat dan aktivitas berinteraksinya berbagai *input*, baik *raw input*, *instrumental input*, maupun *environmental input*. *Output* merupakan cerminan langsung maupun tidak langsung dari proses pembelajaran yang berlangsung. *Output* pembelajaran dapat berupa prestasi belajar, perubahan sikap, perilaku, skor atau nilai penguasaan materi suatu mata pelajaran.

Pembelajaran sebagai suatu sistem melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang merupakan suatu kesatuan yang mempunyai hubungan fungsional dan berinteraksi secara dinamis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan pembelajaran maka akan terjadi proses belajar, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitar dan akan diaktualisasikan dengan perilaku sehari-hari. Pembelajaran merupakan salah satu wujud kegiatan pendidikan di sekolah. Kegiatan pendidikan di sekolah berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa agar tumbuh kearah positif. Maka cara belajar di sekolah harus terarah pada pencapaian ketuntasan. Melalui sistem pembelajaran di sekolah, siswa melakukan kegiatan belajar dengan tujuan akan terjadi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tujuan dalam pembelajaran berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Isi tujuan pengajaran pada hakekatnya adalah hasil belajar yang diharapkan. Bahan pelajaran merupakan isi kegiatan pembelajaran yang mewarnai tujuan dan mendukung tercapainya tingkah laku yang diharapkan untuk dimiliki oleh siswa. Metode dan alat berfungsi sebagai metode transformasi pelajaran terhadap tujuan yang akan dicapai metode dan alat yang digunakan harus benar-benar efektif dan efisien agar diperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam kegiatan pembelajaran siswa adalah sebagai subjek sekaligus sebagai objek dari kegiatan pembelajaran. Inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran yang optimal tergantung pada kemampuan siswa dan guru. Harapan siswa adalah memperoleh nilai yang baik sebagai acuan dalam proses kenaikan kelas, sedangkan harapan guru adalah tercapainya proses pembelajaran menuju perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Dengan diperolehnya hasil belajar siswa yang optimal maka tujuan pembangunan di bidang pendidikan akan lebih mudah tercapai.

Hubungan antara guru dan siswa serta hubungan antara berbagai komponen yang mendukung dalam pembelajaran, perlu dijalin dalam tata hubungan yang serasi, saling mempengaruhi serta saling tergantung dan berinteraksi sehingga berdampak positif bagi pembentukan diri siswa. Jadi semua unsur tersebut harus saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengajaran ditetapkan oleh guru berdasarkan kurikulum,

berupa tujuan pembelajaran khusus yang menjabarkan tujuan pengajaran beserta bahan pengajarannya. Siswa harus giat belajar untuk mencapai tujuan pengajaran melalui interaksi belajar mengajar bersama guru. Pemilihan metode mengajar yang tepat sangat mendukung keberhasilan dan proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran sebagai suatu sistem ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam proses pembelajaran akan melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi satu sama lain membentuk suatu sistem yang utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahapan-tahapan ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mulyasa (2007:43), bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh siswa. Untuk mampu melakukan proses pembelajaran ini sang guru harus mampu menyiapkan proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran yang akan disiapkan oleh guru hendaknya terlebih dahulu harus memperhatikan teori-teori yang melandasinya, dan bagaimana implikasinya dalam proses pembelajaran. Teori belajar dan pembelajaran yang sesuai dengan kosa kata adalah konstruktivisme yang menekankan bahwa

pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri. Menurut Piaget, proses pembentukan ini berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi reorganisasi atau rekonstruksi karena adanya suatu pemahaman yang baru (Pannen, 2001:3).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses pembelajaran dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir untuk meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi siswa. Winkel (1996:56) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap yang dimiliki oleh suatu individu. Selanjutnya Sardiman (2004:20) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah terminologi yang akan digunakan untuk menggambarkan proses meliputi perubahan melalui pengalaman. Proses perubahan tersebut secara relatif untuk memperoleh perubahan permanen dalam pemahaman sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan dan keterampilan melalui pengalaman.

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2005: 65) ada empat ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, ialah :

- 1) Rencana, ialah penataan keterangan, material dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dan suatu rencana khusus.
- 2) Ketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangan kepada sistem pembelajaran.
- 3) Tujuan sistem pembelajaran, mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar.
- 4) Tugas seorang perancang sistem adalah mengorganisasikan tenaga, material dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif.

Sedangkan menurut pendapat Roestiyah NK (1999: 22) ciri khas sistem pendidikan adalah :

- 1) Susunan personalia, materi dan prosedur adalah bagian-bagian yang saling berhubungan dari sistem pembelajaran dan disesuaikan dengan satu perencanaan khusus;
- 2) Unsur-unsur dari sistem pembelajaran saling bergantung;
- 3) Sistem pembelajaran mempunyai tujuan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri sistem pembelajaran adalah rencana adanya saling ketergantungan antara unsur-unsur sistem pembelajaran serta adanya tujuan yang ingin dicapai dari sistem pembelajaran.

d. Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan komponen penting dalam mewujudkan proses pendidikan dan lulusan yang berkualitas. Pembelajaran dapat menyebabkan mutu pendidikan yang rendah apabila tidak dikelola secara baik.

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, media pembelajaran atau sumber belajar yang lain. ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu guru, isi atau materi pembelajaran dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta satuan pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengelola mutu pendidikan pada pelaksanaan pendidikan yang baik dengan mengemasnya semenarik mungkin. Kualitas peserta didik dipengaruhi oleh beberapa jauh guru mampu mengelola komponen pendidikan melalui proses pembelajaran. Komponen-komponen yang merupakan satu kesatuansistem dalam pendidikan yang meliputi tujuan pembelajaran, guru, siswa, metode pembelajaran, media pembelajaran, materi dan evaluasi pembelajaran. Apabila suatu komponen tersebut tidak terdapat di dalamnya maka suatu pembelajaran tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Adapun komponen pembelajaran yaitu :

1) Tujuan pembelajaran

Menurut (Oemar Hamalik, 2005: 6) tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakan pada suatu proses pembelajaran, misalnya satuan acara pertemuan, yang bertitik tolak pada perubahan tingkah laku siswa. Dengan demikian tujuan pembelajaran merupakan faktor terpenting untuk menentukan jalannya proses pendidikan

sehingga perlu dirumuskan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kunci dalam menentukan tujuan pembelajaran adalah siswa, materi pembelajaran dan guru.

2) Guru

Guru adalah salah satu unsur tenaga pendidik yang merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, mengembangkan, mengelola dan atau memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan. (Oemar Hamalik 2005: 9)

3) Siswa

Menurut Oemar Hamalik (2005: 7) siswa adalah suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan nasional, sedangkan menurut Heri Rahyubi (2012: 235) siswa adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan seseorang atau beberapa guru, pelatih dan instruktur. Siswa jangan selalu dianggap sebagai objek yang tidak tahu apa-apa, melainkan subjek pendidikan yang mempunyai pengetahuan, kelebihan dan potensi tertentu. Siswa memiliki latar belakang, minat dan kebutuhan serta kemampuan yang berbeda.

4) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk mengajar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik (Heri Rahyubi 2012: 236). Dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran dibutuhkan metode yang tepat untuk menghantarkan pembelajaran ke arah yang dicita-citakan, karena baik dan sempurnanya suatu kurikulum pendidikan

tergantung metode yang digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran, jika metode pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa dan tidak bisa membuat perubahan kepada siswa tersebut maka dapat menghambat proses pembelajaran yang akan berakibat membuang waktu dan tenaga dengan percuma.

5) Media pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, yang berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2010:4). Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran sebagai komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi, sebaiknya jika materi pelajaran yang diberikan tidak menarik keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan rendah atau bahkan ia akan menarik diri dari proses pembelajaran. (Heri Rahyubi 2012: 243)

7) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan (Zainal Arifin, 2012: 5).

3. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Prakarya SMP

a. Pengertian Prakarya

Prakarya berasal dari istilah pra dan karya, pra mempunyai makna belum dan karya adalah hasil kerja. Menurut Paresti, dkk (2014: V) Prakarya adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat melalui pembelajaran kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan dengan menggunakan berbagai macam bahan, alat, teknik dan ilmu pengetahuan yang dilakukan dengan cara memanfaatkan pengalaman dan pelatihan. Berikut penjabaran dari beberapa kompetensi dalam pembelajaran prakarya.

1) Kerajinan

Kerajinan dapat diartikan dengan kerja tangan yang hasilnya merupakan benda untuk memenuhi tuntutan kepuasan pandangan, estetika, ergonomisme berkaitan dengan simbol budaya, kebutuhan tata upacara yang berkaitan dengan kepercayaan (*theory of magic and religy*) dan benda fungsional yang dikaitkan dengan penilaian pada prosedur pembuatannya.

2) Rekayasa

Rekayasa dikaitkan dengan kemampuan teknologi dalam merancang, merekonstruksi dan membuat benda produk yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan pemecahan masalah.

3) Budidaya

Budidaya berpangkal pada *cultivation*, yaitu suatu kerja yang berusaha untuk menambah, mengubah dan mewujudkan benda ataupun makhluk hidup agar lebih besar/tumbuh, dan berkembang biak/bertambah banyak.

4) Pengolahan

Pengolahan artinya membuat, menciptakan bahan dasar menjadi produk jadi, dan mengubah benda mentah menjadi produk jadi yang mempunyai nilai tambah melalui teknik pengolahan seperti mencampur, mengawetkan dan memodifikasi agar dapat dimanfaatkan, serta didasari dengan kinerja pikir teknologis.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran prakarya tidak hanya mempelajari satu kompetensi saja, akan tetapi juga mempelajari beberapa kompetensi keahlian lain salah satunya kompetensi pengolahan.

b. Pengertian Prakarya Aspek Pengolahan

Menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) prakarya adalah mata pelajaran yang membekali siswa, dengan kemampuan untuk menghasilkan suatu karya. Pembelajaran didalam prakarya, dirancang berbasis aktivitas dengan sejumlah ranah yaitu kerajinan, teknologi, pengolahan dan budidaya.

Mata pelajaran prakarya yang diberikan di SMP Negeri 4 Kalasan yaitu aspek pengolahan dan kerajinan. Aspek pengolahan diberikan di semua kelas dan dibagi rata dengan aspek kerajinan selama dua semester tersebut.

Pengolahan menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2013: 160) adalah membuat atau menciptakan bahan dasar menjadi produk yang dapat dimanfaatkan untuk kebaikan. Pada prinsipnya kerja pengolahan adalah mengubah fungsi bentuk, sifat dan kualitas bahan. Materi pada aspek pengolahan yang dipelajari yaitu:

- 1) Pengolahan pangan buah dan sayuran
- 2) Pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran

Dalam materi pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran, terdapat dua kompetensi dasar, yaitu :

- a) Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi minuman segar berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat
- b) Mencoba membuat olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat sesuai bahan yang ada di wilayah setempat.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil bagian kompetensi dasar memahami manfaat dan proses pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi minuman kesehatan yang ada di wilayah setempat.

Berikut ini terdapat tabel kompetensi inti pengolahan, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar pengolahan pangan buah dan sayuran. Kompetensi inti dirancang dalam empat aspek kelompok yang saling berkaitan. Adapun kompetensi inti dalam mata pelajaran prakarya pada ranah pengolahan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Inti Mata Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan

Kompetensi Inti
K3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
K4. Mencoba mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama sudut pandang/ teori.

Sumber: Silabus Mata Pelajaran Prakarya Pengolahan, (2013)

Tujuan pembelajaran ialah pernyataan mengenai kemampuan siswa yang dapat dicapai setelah pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang

terdapat pada pembelajaran pengolahan pangan buah dan sayuran dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tujuan Pembelajaran Pengolahan pangan buah dan sayuran

1. Menyatakan pendapat tentang keragaman hasil pengolahan pangan buah dan sayuran sebagai ungkapan rasa bangga dan wujud rasa syukur kepada Tuhan serta bangsa Indonesia.
2. Mengidentifikasi jenis, bahan, alat dan proses pengolahan pangan dan buah dan sayuran yang terdapat di wilayah setempat. Berdasarkan rasa ingin tahu dan peduli lingkungan.
3. Merancang pengolahan pangan, membuat dan mempresentasikan hasil pengolahan makanan cepat saji berdasarkan teknik dan prosedur yang tepat disertai rasa tanggung jawab.

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2013)

Kompetensi dasar terdiri dari pengetahuan yang bersumber pada kompetensi inti. Adapun kompetensi dasar pengolahan buah dan sayuran dapat dilihat pada tabel 3.

Kompetensi dasar merupakan kompetensi yang terdapat dari turunan kompetensi inti. Kompetensi inti pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan terdapat 4 kompetensi inti. Kompetensi inti yang digunakan dalam penelitian penerapan metode pembelajaran Make a Match di SMP Negeri 4 Kalasan adalah kompetensi inti pengetahuan (teori). Alasan memilih kompetensi pengetahuan yaitu karena tingkat pemahaman biasanya diukur dengan menggunakan kompetensi teori. Oleh karena itu kompetensi teori digunakan dalam penelitian penerapan metode pembelajaran Make a Match.

4. Tinjauan Tentang Materi Pembelajaran Pengolahan Buah dan Sayuran

Pengolahan buah dan sayur merupakan salah satu materi pelajaran dalam pembelajaran pengolahan aspek pengolahan kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Dalam materi ini terdiri dari dua kompetensi dasar yaitu :

- a. Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.
- b. Mencoba membuat olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat yang sesuai rancangan dan bahan yang ada di wilayah setempat

Pada materi ini olahan buah dan sayuran ditekankan pada proses pembuatan atau pengolahan makanan cepat saji yang sehat yang berasal dari buah-buahan dan sayuran.

Makanan merupakan kebutuhan pokok manusia yang diperlukan setiap saat dan memerlukan pengelolaan yang baik dan benar agar bermanfaat bagi tubuh. Pengolahan makanan adalah proses pengubahan bentuk dari bahan mentah menjadi makanan siap santap. Pengolahan makanan yang baik adalah

yang mengikuti kaidah dari prinsip-prinsip hygiene dan sanitasi. Berdasarkan Depkes RI tahun 2004, terdapat 6 (enam) prinsip hygiene sanitasi makanan dan minuman yaitu pemilihan bahan makanan, penyimpanan bahan makanan, pengolahan makanan, penyimpanan makanan jadi, pengangkutan makanan dan penyajian makanan.

a. Manfaat dan Kandungan Buah dan Sayuran

Makanan cepat saji mempunyai beberapa manfaat, diantaranya:

- a. Mudah didapat dan tidak banyak menghabiskan waktu untuk memasak
- b. Banyak jenis/ragam makanannya
- c. Makanan selalu tampak segar dan hangat
- d. Makanan bersifat higienis/bersih, praktis dan berkualitas

Selain memiliki kelebihan, makanan cepat saji pun memiliki bahaya yang perlu menjadi perhatian kita saat mengonsumsinya, yaitu sebagai berikut:

a. Ketagihan

Makanan cepat saji biasanya banyak mengandung zat aditif, yang menyebabkan ketagihan dan merangsang keinginan untuk makan lagi. Jenis zat aditif yang biasanya digunakan adalah monosodium glutamate (MSG) (Sugiyanto, 2013:32).

b. Mengganggu kesehatan

Makanan cepat saji umumnya mengandung pengawet, pemanis buatan, kalori tinggi, lemak tinggi, kadar serat yang rendah sehingga dapat menyebabkan berbagai penyakit dengan resiko besar. Penyakit tersebut diantaranya hipertensi (tekanan darah tinggi), kolesterol, jantung koroner, kanker. Selain itu, makanan cepat saji juga memicu diabetes dan menurunkan sistem kekebalan tubuh (Sugiyanto, 2013:32).

c. Penyebab tingginya tingkat obesitas

Makanan cepat saji dapat meningkatkan berat badan karena nafsu makan bertambah dan dapat berlanjut pada berat badan berlebih atau obesitas yang berdampak pada munculnya berbagai penyakit lainnya yang membahayakan diri pengonsumsinya (Sugiyanto, 2013:32).

d. Boros

Pengeluaran keuangan pun bertambah karena harga makanan cepat saji lebih mahal daripada makan yang dimasak di rumah.

WHO dan FAO pun telah mengeluarkan pernyataan yang menyatakan bahaya dari makanan cepat saji, yaitu:

a. Aspek toksikologis,

yaitu adanya residu bahan makanan yang dapat bersifat racun terhadap organ-organ tubuh

b. Aspek mikrobiologis,

yaitu mikroba dalam bahan makanan yang dapat mengganggu keseimbangan mikroba dalam saluran pencernaan

c. Aspek imunopatologis,

yaitu keberadaan residu yang dapat menurunkan kekebalan tubuh (Ditjen POM, 2001:6)

Selain bahaya dari mengonsumsi makanan cepat saji, hal lain yang perlu menjadi perhatian konsumen adalah kemasan yang digunakan untuk mengemas makanan cepat saji itu sendiri. Bahan pengemas makanan cepat saji umumnya berupa zat plastik yang mengandung PVC, yang dapat menghambat produksi hormon testosteron. Selain itu, juga ada kemasan berupa kaleng yang mengandung timbal (Pb) dan VCM (*Vinyl Chlorid*

Monomer) yang bersifat karsinogenik (memicu sel kanker) dan bahan styrofoam yang bersifat mutagenik (mengubah gen) dan karsinogenik (Ditjen POM, 2001:6).

Untuk meminimalkan bahaya dari makanan cepat saji, hal yang dapat kita lakukan adalah dengan mengimbangi makan dengan mengonsumsi makanan tinggi serat, seperti sayur dan buah, serta memperbanyak konsumsi air putih yang bersih dan sehat.

5. Metode Pembelajaran *Make a Match*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran, dikenal juga dengan model atau pendekatan pembelajaran, ketiga konsep tersebut memiliki kesamaan, semua berfokus pada proses pengajaran, proses pembelajaran, proses belajar mengajar, atau interaksi belajar mengajar tetapi masing-masing memiliki lingkup yang tidak sama khususnya metode pembelajaran. Metode pembelajaran lebih berfokus pada proses belajar mengajar untuk bahan ajar dan tujuan pembelajaran tertentu yang lebih terbatas. Proses atau interaksi belajar mengajar tersebut dirancang, diarahkan, dibantu, dibimbing dan difasilitasi (diberi kemudahan) oleh guru. Ini mempunyai makna bahwa siswa belajar secara aktif, tetapi tidak berarti siswa belajar sendiri tanpa arah dan bimbingan.

Menurut Nana dan Erliany (2012: 167-175), metode pembelajaran secara garis besar dapat dibedakan dalam dua kelompok, yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Pembelajaran teori dibedakan pula antara pembelajaran ekspositori, seperti: ceramah, tanya-jawab dan demonstrasi pembelajaran kegiatan kelompok, seperti: diskusi, diskusi panel, kerja kelompok, simulasi, bermain peran dan seminar; dan pembelajaran berbuat,

seperti: eksperimen, pengamatan, penelitian sederhana dan pemecahan masalah.

b. Metode Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran *Make a Match* termasuk salah satu metode pembelajaran kooperatif. *Cooperative* berarti bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif adalah belajar dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. *Cooperative learning* adalah pembelajaran dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan berbagai peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda (Endang Mulyatiningsih, 2011: 227).

Menurut Artz dan Newman (2006: 81), Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau menyelesaikan suatu tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Heinich (1996:40) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat dikatakan bahwa belajar kooperatif mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerjasama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada

aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

Pada pembelajaran kooperatif juga terdapat unsur-unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya, seperti adanya kerjasama anggota kelompok heterogen, keterampilan kolaboratif dan saling ketergantungan. Menurut Annita Lie (1999:32), Ada lima unsur dasar yang terdapat dalam struktur pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif, kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok, oleh karena itu sesama anggota kelompok harus merasa terkait dan saling tergantung positif.
- b. Tanggung jawab perseorangan, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran karena keberhasilan belajar kelompok ditentukan dari seberapa besar sumbangan hasil belajar secara perseorangan.
- c. Tatap muka, interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok karena memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok.
- d. Komunikasi antar anggota, karena dalam setiap tatap muka terjadi diskusi, maka keterampilan berkomunikasi antar anggota kelompok sangatlah penting.
- e. Evaluasi proses kelompok, keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok. Untuk mengetahui keberhasilan proses kerja kelompok dilakukan melalui evaluasi proses kelompok (Lie, 1999: 32).

Menurut Arends (1997: 118), menyatakan dalam penelitiannya bahwa tidak satupun studi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh negatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model-model pembelajaran kooperatif terbukti lebih unggul dibandingkan model-model pembelajaran individual yang banyak digunakan selama ini. Pembelajaran kooperatif dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa kebersamaan dalam kelompok sehingga mereka dengan mudah dapat berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa lebih giat dan lebih termotivasi (Nur, 1998:9). Bila dibandingkan dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan yaitu:

- a. Hasil pembelajaran yang lebih tinggi. Hasil ini meliputi produktivitas belajar yang semakin meningkat, daya ingat yang lebih lama, motivasi intrinsik yang lebih besar, motivasi berprestasi yang semakin tinggi, kedisiplinan yang lebih stabil, dan berpikir dengan lebih kritis.
 - b. Relasi antar siswa yang lebih positif. Relasi ini meliputi keterampilan bekerjasama yang semakin baik, kepedulian pada orang yang semakin meningkat, dukungan sosial dan akademik yang semakin besar, kohesivitas yang lebih stabil dan sikap toleran akan perbedaan.
 - c. Kesehatan psikologis yang lebih baik. Kesehatan ini meliputi penyesuaian psikologis, perkembangan sosial, kekuatan ego, kompetensi sosial, harga diri, identitas diri dan kemampuan menghadapi kesulitan dan tekanan.
- (Miftahul Huda, 2012: 67)

Guna meningkatkan hasil belajar, partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*. Metode pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru kepada siswa. Penerapan metode pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu diberi poin. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator.

c. Pengertian Metode Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994:67). Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran dengan tipe *Make a Match* lahir sebagai alternatif lain untuk mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan pada tingkatan kelas. (Miftahul Huda, 2012: 135).

Pada dasarnya, model pembelajaran *Make a Match* melibatkan materi ajar yang memungkinkan peserta didik saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada peserta didik dan peran peserta didik dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok.

Dalam hal ini guru berperan sebagai pemonitor dan fasilitator. Model pembelajaran *Make a Match* ini cocok diterapkan dalam segala jenis mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan.

Metode pembelajaran *Make a Match* merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan, misalnya soal dan jawaban. Guru membuat dua kotak undian, kotak pertama berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Peserta didik yang mendapat soal mencari peserta didik yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan dua kotak kartu, satu kotak kartu soal dan satu kotak kartu jawaban.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
- c. Tiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal maupun jawaban).
- e. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditetapkan akan diberi poin.
- f. Setelah satu babak, kotak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran. (Endang Mulyatiningsih, 2011:233).

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok lain. mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi didiskusikan untuk memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasangkan pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

Dalam penilaian ini memodifikasi metode pembelajaran *Make a Match* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan satu set kartu yang terdiri dari 20 kartu, yang satu bagian kartu berisi soal dan yang satu bagian berisi jawaban.
- b. Setiap kelompok siswa mendapat satu set kartu yang terdiri dari 10 kartu soal dan 10 kartu jawaban.
- c. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
- d. Setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan pasangan kartu yang cocok.
- e. Setiap kelompok yang dapat menyelesaikan atau memasang-masangkan kartu sebelum batas waktu akan diberi poin atau hadiah.

Metode pembelajaran *Make a Match* mempunyai keunggulan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*Let them move*).
- b. Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis.
- c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

- d. Siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Sedangkan kelemahan dari metode pembelajaran *Make a Match*, diantaranya sebagai berikut:

- a. Jika kelas termasuk kelas gemuk (lebih dari 30 orang/kelas) apabila guru kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara. Tapi hal ini dapat diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan peserta didik sebelum kegiatan belajar-mengajar dimulai. Pada dasarnya mengendalikan kelas itu tergantung bagaimana guru memotivasinya pada langkah pembukaan.

- b. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke dalam kelas. (<http://www.ras-eko.com/2011/05/metode-make-match.html/m=1>).

6. Pengertian Pemahaman

Pengertian pemahaman siswa adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari (Winkel, 1996: 245). Pemahaman termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif level 2 setelah pengetahuan. Pengertian pemahaman siswa dapat diurai dari kata “faham” yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran. Ada pengertian tentang pemahaman yaitu kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan. Pemahaman juga merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu

mempertimbangkan atau memperhubungkannya dengan isi pelajaran lainnya(Winkel, 1996: 246).

Pemahaman siswa dapat diketahui dengan pelajaran yang disampaikan guru dalam proses belajar-mengajar, maka diperlukan adanya penyusunan item tes pemahaman. Adanya sebagian item pemahaman dapat diberikan dalam bentuk gambar, denah, diagram dan grafik, sedangkan bentuk dalam tes objektif biasanya digunakan tipe pilihan ganda dan tipe benar-salah. Hal ini dapat dijumpai dalam tes formatif, subformatif dan sumatif.

Menurut Nana Sudjana (1992: 24) pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori antara lain: (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan diketahui berikutnya, atau menghubungkan dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, dan (3) tingkat ketiga merupakan tingkat tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi.

Menurut M. Atwi Suparman (2005:80) pemahaman meliputi perilaku menerjemahkan, menafsirkan, menyimpulkan atau mengeksplorasi (memperhitungkan) konsep dengan menggunakan kata-kata atau simbol-simbol lain yang dipilihnya sendiri. Definisi dari pemahaman adalah “kemampuan seseorang untuk mengerti tentang apa yang sudah diketahui dan diingat” Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2009:50). Jenjang pemahaman merupakan dasar yang menentukan untuk mempelajari jenjang taksonomi di atasnya.

Menurut Daryanto, (2008: 106), kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1. Menerjemahkan. Yaitu menerjemahkan bahasa dan simbol yang ada dalam suatu hal.
2. Menginterpretasi. Yaitu mengenal dan memahami
3. Mengekstrapolasi. Yaitu kemampuan intelektual tinggi

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Fatimah Nur Zahroh (2013) yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas X Boga dalam Mata Pelajaran Melakukan Persiapan Pengolahan (MPP) Melalui Metode Pembelajaran *Make a Match* di SMK Negeri 1 Kalasan”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* presentase ketuntasan siswa 4% dengan rata-rata 5,33, sedangkan pada hasil *post test* menunjukkan persentase ketuntasan siswa mencapai 76% dengan rata-rata 7,91. Pada *pre test* siklus II menunjukkan persentase ketuntasan siswa 12% dengan rata-rata 6,24, sedangkan hasil *post test* menunjukkan hasil 52% dengan rata-rata 8,79. Persentase peningkatan pada siklus I adalah 72% dan siklus II adalah 80%.

Penelitian yang dilakukan Liza Kurnia Safitri (2013) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Diklat Pelayanan Makan dan Minum Di SMK Negeri 4 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor *pre-test* dan *post test* eksperimen yaitu 0,8361 dengan nilai t hitung sebesar 8,798 dengan signifikasi 0,000. Sedangkan peningkatan skor rerata *pre test* dan *post test* kelompok kontrol yaitu 0,0611 dan nilai t hitung sebesar 8,798 dengan signifikasi sebesar 0,000. Dengan demikian kelas yang menggunakan metode *Make a Match* lebih efektif meningkatkan kompetensi

kognitif bila dibandingkan dengan pembelajaran ceramah dalam meningkatkan hasil belajar.

C. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran Prakarya merupakan mata pelajaran yang membekali siswa, dengan kemampuan untuk menghasilkan suatu karya. Pembelajaran dalam mata pelajaran prakarya, dibagi menjadi empat aspek yaitu kerajinan, teknologi, pengolahan dan budidaya. Pengolahan adalah membuat atau menciptakan bahan dasar menjadi produk yang dapat dimanfaatkan untuk kebaikan. Pada prinsipnya kerja pengolahan adalah mengubah fungsi bentuk, sifat dan kualitas bahan. Kegunaan dari mata pelajaran Prakarya khususnya Aspek Pengolahan yaitu sebagai dasar untuk siswa lebih mengenal dunia pengolahan atau boga, sebagai mata pelajaran yang mengasah keterampilan khususnya dalam bidang pengolahan, sebagai mata pelajaran yang mengajarkan siswa agar siswa dapat lebih berpikir kreatif dalam memodifikasi karya dalam aspek pengolahan.

Mata pelajaran prakarya aspek pengolahan merupakan mata pelajaran yang ada di SMP Negeri 4 Kalasan yang diberikan di kelas VII – IX selama dua semester. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru maupun siswa di kelas tersebut terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan di SMP Negeri 4 Kalasan yaitu; kurangnya kreatifitas yang dimiliki guru dalam melakukan proses pembelajaran, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak mengaplikasikan dengan metode yang lebih kreatif, kurangnya pemahaman

pada siswa, bisa dilihat pada hasil ulangan harian terdapat banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM.

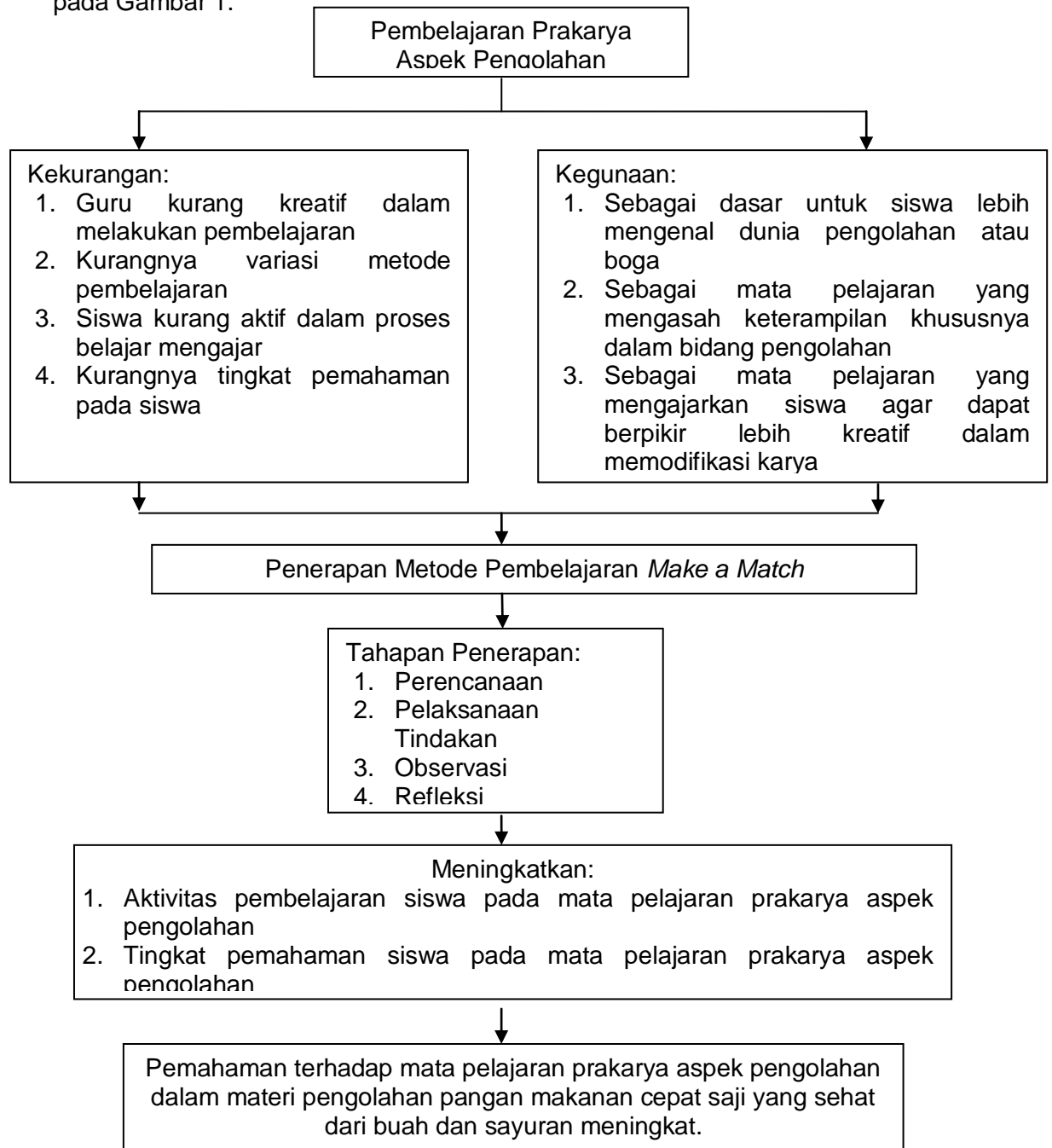
Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Di SMP Negeri 4 Kalasan masih jarang guru yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran.

Tujuan dari pelaksanaan model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa kelas VII pada materi pelajaran minuman kesehatan pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka akan dilakukan penelitian penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan kelas VII di SMP Negeri 4 Kalasan. Pada metode pembelajaran *Make a Match* siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi pelajaran dengan mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban sesuai dengan topik masalah pada materi pengolahan bahan pangan buah dan sayur pelajaran prakarya aspek pengolahan. Mereka membentuk menjadi dua kelompok kemudian guru membagikan kartu-kartu pertanyaan dan kartu-kartu jawaban kemudian mereka mencari pasangan yang sesuai dan kemudian ketika ada siswa yang berhasil mendapatkan pasangannya siswa tersebut kemudian maju ke depan kelas untuk mempresentasikan soal beserta jawabannya di depan teman-temannya dan siswa tersebut berhak mendapatkan poin. Kegiatan ini dapat lebih memberikan pemahaman pada siswa karena mereka tidak hanya

mendengarkan dan mencatat dari penjelasan guru namun siswa bisa aktif ikut serta dalam pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan yang berjumlah 32 siswa, dengan menggunakan penelitian tindakan kelas model Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penerapan metode pembelajaran *Make a Match* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran prakarya aspek pengolahan khususnya pada materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran pada kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan.

Adapun kerangka berfikir yang lebih mudah dimengerti dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan pertanyaan penelitian, yaitu apakah penerapan metode pembelajaran *Make a Match* siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan khususnya pada materi pengolahan bahan pangan buah dan sayur dapat meningkatkan pemahaman siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

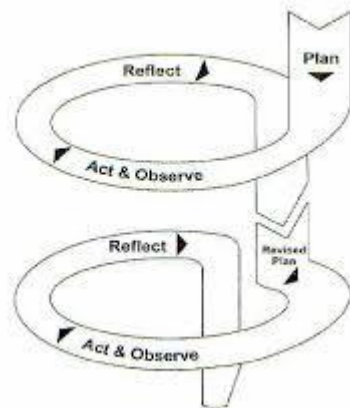
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). *Action research* mempunyai asumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan (*action*). Dengan adanya asumsi tersebut, maka akan memberikan peluang untuk meningkatkan kemampuannya melalui tindakan-tindakan penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tindakan diasumsikan telah mempunyai keahlian untuk mengubah kondisi, perilaku dan kemampuan subjek (siswa) yang menjadi sasaran penelitian. (Endang Mulyatiningsih, 2011:60)

Penelitian tindakan kelas menurut Kunandar (2011: 44-45) dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam siklus. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Hasil PTK dapat digunakan

untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar (PBM) sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, siswa dan guru.

Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk. Perhatian peneliti diarahkan kepada pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan (Kunandar, 2011:46).

Pada pelaksanaan penelitian, desain penelitian sangat diperlukan untuk penelitian yang matang sesuai yang direncanakan. Berikut adalah desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini.



Keterangan:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Sumber: Endang Mulyatiningsih, 2011:71

Menurut Kemmis dan Mc Taggart (1998:74-75) penelitian tindakan kelas melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat “momentum” esensial, yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang terjadi. Perencanaan disusun berdasarkan masalah dan hipotesis tindakan yang diuji secara empirik sehingga perubahan yang diharapkan dapat mengidentifikasi aspek dan hasil PBM yang sekaligus mengungkap faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan tindakan.

2. Tindakan

Tindakan yang dimaksud disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Pelaksanaan PTK adalah guru kelas yang bersangkutan dengan kolaborasi dengan pihak lain (teman sejawat). Hal yang dilakukan adalah tindakan yang telah direncanakan.

3. Observasi

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Observasi itu berorientasi ke masa yang akan datang, memberikan dasar pada refleksi sekarang, lebih-lebih lagi ketika putaran sekarang ini berjalan. Objek observasi adalah seluruh proses tindakan terkait, pengaruhnya (yang disengaja dan tidak disengaja), keadaan dan kendala tindakan direncanakan dan pengaruhnya, serta persoalan lain yang timbul dalam konteks terkait. Observasi dalam PTK adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja proses belajar mengajar.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.

Refleksi (perenungan) merupakan kegiatan analisis, interpretasi dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari observasi atas pelaksanaan tindakan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kalasan yang berlokasi di Jongkangan, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 1 Oktober 2015 – 20 Juni 2016.

C. Subjek Penelitian

Dalam suatu penelitian, cara penentuan subjek diperlukan karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel penelitian yang akan diamati. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan yang menempuh mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan jumlah 32 siswa.

D. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan model spiral atau siklus Kemmis dan Taggart (1988:74-75) yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing menggunakan 4 komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dalam spiral yang selalu terkait (Endang Mulyatiningsih, 2011: 70).

Tahap perencanaan adalah tahapan dimana guru melakukan perencanaan untuk memulai tindakan yang akan dilakukan untuk proses pembelajaran, mulai dari persiapan materi, pembelajaran, RPP, lembar evaluasi siswa. Tahap tindakan merupakan tahapan dilaksanakannya proses

pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dilakukan sebelumnya, mulai dari guru menyampaikan materi dengan metode kooperatif tipe *Make a Match* hingga akhir proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung tahap pengamatan juga harus dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh tujuan penelitian dapat tercapai dan terlaksana. Tahap terakhir adalah tahap refleksi, pada tahapan ini semua data yang diperoleh pada saat pelaksanaan tindakan dianalisis kemudian digunakan sebagai refleksi dan evaluasi untuk melihat peningkatan setelah dilakukan tindakan pada proses pembelajaran.

Setelah mendapatkan hasil refleksi dari siklus pertama maka akan dirancang kembali untuk tindakan pada siklus kedua. Umumnya siklus kedua merupakan perbaikan tindakan pada siklus pertama dan tidak menutup kemungkinan siklus kedua adalah mengulang tindakan pada siklus berikutnya. (Endang Mulyatiningsih, 2011: 71).

Pada penelitian ini ditetapkan 2 siklus yang diterapkan, prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pra Siklus

- a. Mengamati pelaksanaan pembelajaran prakarya aspek pengolahan dan proses guru mengajar.
- b. Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Identifikasi masalah yang ditemukan pada kegiatan pra siklus yaitu tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

- 2) Merencanakan pembelajaran yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Menentukan materi pembelajaran prakarya aspek pengolahan
- 4) Menentukan skenario pembelajaran *Make a Match*, yaitu dengan mempersiapkan materi yang dibuat dalam 2 jenis kartu (soal dan jawaban), penyampaian materi dikelas, pembagian kartu, mencari pasangan dengan mencocokkan kartu, pemberian skor, mengevaluasi kegiatan belajar dengan membuat kesimpulan bersama dengan siswa.
- 5) Mempersiapkan referensi materi dan media pembelajaran yang terdiri dari *handout*, powerpoint ataupun soal latihan.
- 6) Mempersiapkan format observasi pada pembelajaran berupa keaktifan siswa didalam kelas.

b. Tindakan

- 1) Guru melakukan apersepsi yang berkaitan dengan materi minuman kesehatan pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menjelaskan materi yang disampaikan.
- 4) Guru menjelaskan aturan dalam metode pembelajaran *Make a Match*.
- 5) Guru membagikan kartu pada siswa, sebagian mendapatkan kartu soal dan sebagian lain mendapatkan kartu jawaban.
- 6) Siswa mencari pasangan kartunya dan mempresentasikan hasil dari kartu yang mereka dapat didepan kelas.
- 7) Guru memberikan kesimpulan dari hasil belajar menggunakan metode *Make a Match*.

c. Pengamatan dan Hasil Belajar

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Mengukur hasil belajar siswa dengan tes hasil belajar.

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan
- 2) Melakukan pertemuan dengan guru pengampu untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lembar kerja siswa.
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Identifikasi masalah yang muncul pada siklus I yang belum teratasi berupa hasil belajar yang masih rendah.
- 2) Menentukan indikator pencapaian hasil belajar yaitu siswa memperhatikan penjelasan guru, belajar, membahas materi pelajaran, pembagian kartu (soal dan jawaban), pemberian skor, mengerjakan soal latihan, penilaian hasil tes.
- 3) Pengembangan program tindakan II yaitu dengan pengulangan babak pembagian kartu.

b. Tindakan

Pelaksanaan program tindakan II yaitu mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang telah ditentukan, antara lain:

- 1) Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario tindakan.
- 2) Guru memulai pelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Guru membuat pola belajar yang menciptakan proses pembelajaran menjadi aktif dan merangsang siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
- 4) Guru mendorong siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain agar mendapatkan kartu pasangannya dengan siswa lain.
- 5) Siswa mempresentasikan hasil pasangan kartu yang telah ditentukan dihadapan siswa lain.
- 6) Guru mendorong siswa untuk menanggapi hasil presentasi dari siswa dengan kartu yang lain.

c. Pengamatan

- 1) Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus II berdasarkan data yang terkumpul.
- 2) Membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran pada siklus II.
- 3) Evaluasi tindakan II.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang menggunakan alat atau instrumen pengumpul data. (Endang Mulyatiningsih, 2011: 24). Penelitian ini menggunakan metode observasi, tes dan dokumentasi.

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kunandar, 2012:143). Perilaku yang diamati ditulis pada alat tersebut sehingga pada saat peneliti melakukan pengamatan, peneliti tinggal memberi tanda cek

atau skor nilai. Observasi digunakan karena banyak kejadian penting yang hanya dapat diperoleh dari observasi. Contoh data yang hanya dapat diamati melalui observasi misalnya kebiasaan hidup, siklus dan perilaku motorik (Endang Mulyatiningsih, 2011: 26).

Observasi memiliki keunggulan sebagai alat pengumpul data, yaitu dapat mengumpulkan banyak informasi yang hanya dapat diselidiki dengan observasi, hasilnya lebih akurat dan tidak dapat disangkal. Subjek penelitian tidak bisa bohong dengan adanya observasi. Perilaku kelompok yang terjadi serempak dapat diamati dalam satu waktu dengan cara menambah observer. Observasi memiliki kelemahan, yaitu data hasil observasi sangat tergantung kepada kemampuan pengamat dalam mengingat kejadian-kejadian yang diobservasi. Beberapa objek penelitian ada yang sulit diobservasi, terutama yang menyangkut kehidupan pribadi seseorang. Observasi membutuhkan waktu lama karena peneliti dan subjek harus bertemu. Peneliti mengambil data sendiri agar tidak kehilangan beberapa informasi penting. Observasi efektif digunakan untuk penelitian yang jumlah subjeknya terbatas atau berkelompok (Endang Mulyatiningsih, 2011: 27).

Kegiatan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan dibantu dengan satu teman sejawat. Peneliti akan memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara menuliskan jumlah siswa pada kolom ya atau tidak yang sudah tersedia sesuai dengan kondisi yang sedang diamati.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui keadaan selama proses pembelajaran di kelas. Pengumpulan data melalui dokumentasi tersebut dilakukan ketika peneliti menyajikan materi di kelas dengan penerapan metode *Make a Match*.

3. Tes Pemahaman

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi motorik dan berbagai aspek kepribadian lainnya (Kunandar, 2012:186). Tes memiliki keunggulan karena dapat menghasilkan skor yang objektif, hasil pengukuran lebih akurat karena soal tes yang baik sudah melewati proses pengujian. Tes memiliki kelemahan karena hanya mengukur satu aspek data, memerlukan jangka waktu panjang dalam pebuatannya dan hanya mengukur keadaan subjek penelitian pada saat tes dilakukan (Endang Mulyatiningsih, 2011: 26). Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi minuman kesehatan pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan yang telah disampaikan oleh guru praktikan. Tes ini digunakan oleh peneliti untuk menguji subjek untuk mendapatkan data tentang hasil pemahaman siswa, dengan menggunakan butir-butir soal/instrumen soal yang mengukur hasil pemahaman sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diteliti.

Tes pemahaman berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari suatu keterangan atau pemberitahuan tentang pengertian yang belum lengkap, untuk

melengkapinya siswa harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang disediakan. Tes pilihan ganda terdiri dari bagian pernyataan (*statement*) dan bagian alternatif jawaban (*option*) yang terdiri atas satu jawaban yang benar atau kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*) (Kunandar, 2012:190). Penyusunan soal berdasarkan lingkup pemahaman yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

Pengumpulan data dengan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman (ranah kognitif) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan pada materi pengolahan buah dan sayur pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan. Pada penelitian ini terdapat dua tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan, antara lain sebagai berikut :

- a. *Pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *post tests* siklus I mengenai pengertian dan manfaat makanan cepat saji dalam pengolahan buah dan sayur untuk mengukur hasil pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan setelah adanya perlakuan.
- b. *Pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *post test* siklus II mengenai teknik pengolahan makanan cepat saji dan kemasan yang digunakan dalam makanan cepat saji untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan setelah adanya perlakuan.

Hasil *pre test* pada setiap siklus digunakan untuk membandingkan hasil *post test*. Siswa pada akhir pertemuan setiap siklusnya, sehingga akan terlihat apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan terbukti berhasil atau tidak setelah adanya penerapan metode *Make a Match*.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Berdasarkan metode pengumpulan data, maka disusun instrumen pengumpulan data penelitian. Penyusunan instrumen penelitian diambil dari indikator, dan disusun dalam bentuk butir-butir soal latihan. Instrumen penelitian dibuat peneliti dengan berkonsultasi pada dosen pembimbing dan guru pengampu pada mata pelajaran.

Instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner yang selalu berkomunikasi dengan orang lain sedangkan observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga objek-objek alam lainnya (Sugiyono, 2009: 203).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan tidak terbatas pada orang tetapi juga pada objek-objek alam lainnya. Lembar observasi ini mencakup data mengenai keaktifan siswa yaitu mencakup aktivitas siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung dalam proses pembelajaran.

Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap aktivitas selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini lembar observasi digunakan untuk memperoleh data untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui ranah afektif dan psikomotorik pada siklus I.

Tabel 4. Kisi-kisi Penerapan Metode *Make a Match*

No.	Indikator	Sub Indikator
1.	Kegiatan Pendahuluan	Guru menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
		Guru memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari (memberikan contoh perbandingan)
		Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
		Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai
		Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dan menjelaskan tentang metode <i>Make a Match</i>
2.	Kegiatan Inti (Pelaksanaan metode <i>Make a Match</i>)	Guru menyiapkan dua kotak kartu, satu kotak kartu soal dan satu kotak kartu jawaban
		Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, kelompok pertama mendapatkan kartu soal, dan kelompok kedua mendapatkan kartu jawaban
		Guru menunjuk salah satu siswa untuk menjadi wasit
		Guru membimbing dan memberi waktu kepada siswa untuk memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
		Guru menginstruksikan kepada wasit agar memulai permainan
		Guru mengamati ketika siswa sedang mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal maupun jawaban)
		Setelah selesai satu babak guru menginstruksikan kepada wasit untuk mengulang lagi permainan dengan mengocok kartu agar tiap peserta mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
3.	Kegiatan Penutup	Guru mereview permainan pembelajaran dengan metode <i>Make a Match</i>
		Guru memimpin evaluasi dan bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang telah berlangsung
		Guru memberikan tugas individual berupa <i>post test</i>

b. Lembar Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran dan bukti secara nyata dari kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran.

Tabel 5. Jenis Dokumentasi

No.	Jenis Dokumentasi	Keterangan
1.	Nilai Siklus 1 dan Siklus 2	Untuk mengetahui nilai siswa setelah diterapkan metode pembelajaran <i>Make a Match</i>
2.	Foto Kegiatan Siswa	Untuk mengetahui dan memperkuat data kegiatan peserta didik selama pelaksanaan proses pembelajaran
3.	Daftar Absensi Siswa	Untuk mengetahui jumlah dan nama siswa yang akan menjadi sampel

c. Lembar Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil pemahaman siswa setelah dilakukan tindakan berupa penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada materi minuman kesehatan pelajaran prakarya aspek pengolahan dalam ranah kognitif. Instrumen tes berupa soal latihan pilihan ganda pada masing-masing siklus. Adapun kisi-kisi dari penilaian kognitif untuk siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi penilaian Kognitif siklus I

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Esensial Soal	Kognitif						No. Butir Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.	Pengertian Makanan Cepat Saji	Mendeskripsikan pengertian dari makanan cepat saji	√						1,11
		Menentukan kata lain dari makanan cepat saji		√					3
		Menentukan asal mula makanan cepat saji		√					2
		Menentukan sasaran dari restoran makanan cepat saji		√					13
		Menentukan alasan seseorang memilih makanan cepat saji		√					30
	Manfaat dan Bahaya, Serta Kandungan dalam Makanan Cepat Saji	Menentukan dampak positif dari makanan cepat saji	√						5, 12
		Menentukan dampak negatif dari makanan cepat saji	√						6,17(
		Menentukan sikap bersyukur atas kekayaan alam yang sudah diberikan Tuhan			√				7
		Menyebutkan sumber nutrisi yang baik bagi tubuh		√					9
		Menentukan dampak negatif dari pemakaian MSG		√					16
		Menentukan dampak dari kolesterol tinggi		√					18
		Menentukan alasan mengonsumsi buah dan sayuran segar		√					19, 21
		Menentukan pengertian dari MSG			√				22
		Menyebutkan aspek dari bahaya makanan cepat saji	√						24
		Menentukan salah satu aspek dari bahaya makanan cepat saji		√					23
		Menentukan pencegahan dari bahaya makanan cepat saji			√				25
		Menentukan tujuan dari mencuci bahan makanan sebelum diolah			√				28
	Aneka Jenis Olahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji	Menyebutkan macam-macam makanan cepat saji ala barat		√					4
		Menentukan makanan cepat saji ala Indonesia		√					8
		Mendeskripsikan pengertian dari rujak	√						10
		Menyebutkan contoh dari makanan cepat saji tradisional		√					14
		Mendeskripsikan pengertian dari keripik				√			15
		Menentukan alasan mengolah makanan cepat saji		√					20

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Esensial Soal	C1	C2	C3	C4	C5	C6	No. Butir Soal
Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.	Aneka Jenis Olahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji	Menyebutkan golongan dari makanan cepat saji		√					26
		Menentukan pengertian dari siomay				√			27
		Menentukan buah yang sering diolah menjadi manisan		√					29

Keterangan :

C1 = Mengetahui

C2 = Memahami

C3 = Menerapkan

C5 = Mencipta

C5 = Menganalisis

C6 = Mengevaluasi

Tabel 7. Kisi-kisi penilaian Kognitif siklus II

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Esensial Soal	Kognitif						No. Butir Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.	Teknik Olah dari Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji	Mendeskripsikan pengertian dari pengolahan	√						1, 11
		Mendeskripsikan pengertian dari mengukus	√						2
		Mendeskripsikan pengertian dari menumis		√					3, 12
		Mendeskripsikan pengertian dari Deep Frying		√					13
		Mendeskripsikan pengertian dari menggoreng	√						16
		Menentukan definisi dari sangrai	√						4
		Menentukan teknik olah yang sering digunakan dalam makanan cepat saji			√				14
		Menentukan cara menumis yang baik						√	23
		Menyebutkan macam-macam pengolahan yang sering digunakan dalam pengolahan buah dan sayur	√						5, 20
		Menentukan bahan yang biasa digunakan untuk metode sangrai			√				4, 17
		Menentukan contoh dari hasil olah dari dikukus		√					6
		Menentukan contoh dari bahan yang biasa diolah dengan cara ditumis		√					7
		Menentukan jenis makanan yang biasanya diolah dengan cara dibakar				√			18, 24
		Menyebutkan alasan dari efek makanan yang diolah terlalu lunak				√			8
		Mendeskripsikan alasan dari pengolahan bahan makanan agar tidak overcooked			√				15
		Menentukan bahan makanan yang bisa dimakan mentah				√			19, 21
		Menentukan olahan makanan yang terbuat dari buah-buahan		√					22
		Menyebutkan alasan mengonsumsi buah segar daripada makanan cepat saji		√					25
		Menyebutkan tujuan dari pengeolahan buah segar menjadi makanan cepat saji		√					26

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Esensial Soal	Kognitif						No. Butir Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.	Teknik Olah dari Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji	Menentukan cara yang baik dalam melakukan metode pengolahan merebus			√				8, 30
		Mendesripsikan akibat dari merebus sayuran dengan cara dididihkan					√		28
		Menyebutkan salah satu cara memilih buah dan sayuran yang baik			√				29
	Kemasan Makanan Cepat Saji	Menentukan kriteria dalam pemilihan wadah penyajian/kemasan				√			9
		Menyebutkan salah satu jenis bahan kemasan yang memiliki dampak negatif bagi kesehatan				√			10
		Menentukan sifat dari kemasan kaleng yang bisa memicu sel kanker					√		27

Keterangan :

C1 = Mengetahui

C2 = Memahami

C3 = Menerapkan

C5 = Mencipta

C5 = Menganalisis

C6 = Mengevaluasi

G. Uji Validitas Instrumen

1. Validitas

Menurut Sugiyono (2009: 352) Validitas adalah derajat dimana sebuah tes mengukur kecakupan substansi isi yang akan diukur. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data yang valid. Untuk menguji validitas instrumen tes pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*). Secara teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan

kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan atau pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator (Sugiyono, 2009: 353).

Secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan atau pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator (Sugiyono, 2009:353)

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas instrument dilakukan dengan cara meminta pertimbangan dari para ahli (*Expert Judgment*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis sehingga diperoleh butir instrumen yang tepat (Reynolds, C.R., Rivingston, R.B. & Willson, V., 2010:127). Instrument yang diperiksa berupa tes pemahaman dan kartu-kartu untuk metode pembelajaran *Make a Match*. Instrument divalidasi oleh Dosen Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta dan Guru mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan di SMP N 4 Kalasan.

Berdasarkan hasil konsultasi validitas instrumen yang dilakukan tes pemahaman perlu diadakan perbaikan. Pada *instrument* siklus I dan II harus diperhatikan sumber yang didapat saat pembuatan soal. Selain itu, tata tulis juga harus diperhatikan. Kartu media juga harus diperbaiki pada ketepatan memilih soal yang singkat dan memilih gambar yang menarik.

b. Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Soal yang telah dikonsultasikan pada *expert judgement* selanjutnya dilakukan uji coba dan analisis. Uji coba instrumen dilakukan kepada 31 siswa di kelas VII B. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis. Hasil penelitian

dapat dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.

Untuk mengetahui butir soal tersebut valid atau tidak menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Hasil perhitungan dengan korelasi *point biserial* kemudian dibandingkan ke r tabel. Rumus korelasi *point biserial* adalah sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SB} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

Rpbis = Koefisien korelasi point biserial

Mp = Rerata skor dari subyek yang menjawab benar

Mt = rerata skor total

SB = proporsi peserta didik yang menjawab benar

p = $\frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$

q = Proporsi peserta didik yang menjawab salah (q=1-p)

(Suharsimi Arikunto, 2006:283-284)

Hasil r tabel dengan jumlah siswa sebanyak 32 didapatkan 0,231. Jika hasil r hitung lebih tinggi daripada r tabel maka soal tersebut dikatakan valid, dan jika hasil r hitung lebih rendah daripada r tabel maka soal tersebut dikatakan tidak valid atau dinyatakan gugur. Analisis uji coba instrumen dilakukan dengan program iteman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 15 butir soal pada siklus I dan 20 butir soal pada siklus II. Berdasarkan perhitungan uji validitas dengan bantuan program iteman diperoleh bahwa dari 35 butir soal pemahaman siswa pada siklus I dan siklus II dinyatakan valid.

2. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan *internal consistency*. Reliabilitas dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil pemahaman siswa berupa tes pilihan ganda. Oleh sebab itu, reliabilitas tes diperoleh dengan menggunakan rumus *Alfa Crocbach* dengan menggunakan program iteman yang dapat memudahkan pengolahan data (Zainal Arifin, 2012:264).

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{R}{R-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Keterangan :

R = jumlah butir soal

σ_i^2 = varian butir soal

σ_x^2 = varian skor soal

Untuk soal yang bersifat dikotomi seperti pilihan ganda, varian butir soal diperoleh dengan rumus:

$$\sigma_i^2 = p_i q_i$$

Keterangan:

p_i = tingkat kesukaran soal

q_i = 1- p_i

(Zainal Arifin, 2012:264)

Nunnaly (1994) dalam Imam Gozali (2011) menyatakan bahwa suatu konstruk atau instrumen soal dapat dikatakan reliabel jika memberikan nilai koefisien Alpha Crobach >0,60. Uji reliabilitas soal pada penelitian ini

dilakukan dengan bantuan program iteman. Instrumen tes pemahaman siklus I diperoleh koefisien sebesar 0,639 sedangkan untuk instrumen siklus II diperoleh koefisien sebesar 0,778. Berdasarkan kriteria tersebut, maka instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi sehingga siap digunakan untuk memperoleh data penelitian.

3. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sulit menyebabkan siswa menjadi putus asa, tidak mempunyai semangat untuk mencoba kembali memecahkan soal karena diluar kemampuannya dan tidak memberikan peluang kepada siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut dan sebaliknya. Tingkat kesukaran soal pada penelitian ini dicari dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{b}{n}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran untuk tiap butir soal

b = Jumlah subyek yang menjawab benar

n = Jumlah seluruh subyek peserta tes

(Mohammad Ali, 2010:320)

Untuk menafsirkan tingkat kesukaran butir soal pada instrumen siklus I dan siklus II, dapat digunakan kriteria yang disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 8. Kategori Tingkat Kesukaran Soal Siklus I dan II

Indeks Tingkat Kesukaran (T)	Kategori Soal	Nomor Butir Soal	
		Siklus I	Siklus II
Antara 0,70 – 1,00	Mudah	10	4,15
Antara 0,30 – 0,69	Sedang	1,2,3,4,5,6,7,8,9	1,2,3,5,6,7,8,9,11,12,13,14,16,20
Antara 0,00 – 0,29	Sukar	-	10

Instrumen terbagi atas soal siklus I dan siklus II. Soal siklus I membahas mengenai Pengertian Makanan Cepat Saji, sedangkan soal pada siklus II membahas mengenai Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji. Hasil analisis menggunakan program iteman menunjukkan bahwa rentang nilai indeks kesukaran pada instrumen siklus I 0,469 sampai dengan 0,844 nilai reratanya adalah 0,572 dominasi tingkat kesukaran tiap butir soal adalah sedang. Sedangkan pada instrumen siklus II 0,250 sampai dengan 0,781 nilai reratanya adalah 0,516 dominasi tingkat kesukaran tiap butir soal adalah sedang.

4. Daya Pembeda Soal Pemahaman

Menganalisis daya pembeda bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesanggupan sebuah soal dalam membedakan siswa yang tergolong pandai dengan siswa yang tergolong rendah prestasinya. Soal yang dijawab benar oleh siswa pandai maupun siswa kurang pandai, maka soal itu tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa pandai maupun kurang pandai tidak dapat menjawabnya dengan benar, maka soal tersebut tidak baik juga karena tidak mempunyai daya pembeda. Untuk menganalisis daya beda soal adalah dengan menggunakan rumus daya pembeda:

Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- D = Daya pembeda butir
 JA = Banyaknya peserta kelompok atas
 JB = Banyaknya peserta kelompok bawah
 BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar
 BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar
 PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Suharsimi Arikunto, 2005:214)

Untuk menafsirkan tingkat kesukaran tersebut, dapat digunakan kriteria yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 9. Kriteria Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda Soal (D)	Kategori Soal	Nomor Butir Soal	
		Siklus I	Siklus II
0,71 – 1,00	Baik Sekali	1,3,10	6,8,15,16,20
0,41 – 0,70	Baik	2,4,5,6,7,8,9	1,2,4,5,10,12,13,17,18,19
0,21 – 0,40	Sedang	-	3,7,9,11,14
0,00 – 0,20	Buruk	-	-

Instrumen terbagi atas soal siklus I dan siklus II. Soal siklus I membahas tentang Makanan Cepat Saji, sedangkan soal pada siklus II membahas mengenai Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan program iteman, menunjukkan bahwa instrumen siklus I memiliki daya pembeda tiap butir soal dengan kategori baik. Instrumen siklus II memiliki daya pembeda tiap butir soal dengan kategori baik.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas menurut FX Sudarsono (2007) tujuannya adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diharapkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2009:29) statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul bagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dari hasil observasi pembelajaran di kelas dan hasil tes pemahaman siswa. Hasil tes tersebut merupakan data kuantitatif yang tersaji dalam bentuk angka-angka sehingga dapat dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Sedangkan hasil observasi kelas merupakan data kualitatif yang tersaji dalam bentuk kumpulan kata-kata atau kalimat. Oleh karena itu, teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kualitatif.

Kategori penilaian sesuai kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan. Apabila nilai yang diperoleh siswa kurang dari 78 maka siswa dikatakan belum tuntas. Sedangkan bila nilai yang diperoleh siswa lebih dari atau sama dengan 78 siswa dikatakan tuntas.

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Menurut Syaiful Bahri Djarmri dan Aswan Zain (2007: 107) keberhasilan proses mengajar dapat mencapai kriteria baik atau minimal apabila 60% sampai dengan 75% siswa menguasai bahan ajar atau lebih yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal atau bahkan maksimal. Untuk mengukur keberhasilan kegiatan pelaksanaan dan

sebagai acuan untuk mempertimbangkan dan memberi makna terhadap hasil yang telah dicapai setelah pelaksanaan kegiatan, maka digunakan kriteria relatif yaitu membandingkan hasil sebelum tindakan dan sesudah tindakan kriteria keberhasilan yang diharapkan dapat diukur dan dicapai sebagai hasil dari suatu penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. Setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan dan dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan proses yang ditunjukkan dengan tercapainya hasil tes belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dikatakan berhasil apabila dapat meningkatkan sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan KKM mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan yaitu 78.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Kondisi fisik sekolah

SMP Negeri 4 Kalasan berdiri pada tanggal 27 Agustus 1991. Sekolah ini berlokasi di Jongkangan Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Luas area SMP Negeri 4 Kalasan yakni 10.760 m². Letak SMP Negeri 4 Kalasan cukup kondusif karena jauh dengan jalan raya sehingga tidak ada suara bising kendaraan yang dapat mengganggu kegiatan sekolah. Selain itu letaknya yang berada di lingkungan pedesaan yang terdapat rumah-rumah penduduk di depan sekolah dan di kiri sekolah yang berupa sawah membuat suasana cukup tenang untuk proses pembelajaran.

Secara umum kondisi SMP Negeri 4 Kalasan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1) Ruang Kelas

SMP N 4 Kalasan memiliki 14 ruang kelas dimana ruang kelas tersebut digunakan secara moving sehingga kelas tersebut diklasifikasikan berdasarkan kelas mata pelajaran. Masing-masing kelas telah memiliki fasilitas pembelajaran seperti; meja, kursi, papan tulis serta LCD yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran.

2) Ruang Perkantoran

Ruang perkantoran terdiri dari ruang kepala sekolah, ruang tata usaha (TU), ruang guru dan ruang bimbingan dan konseling (BK).

3) Laboratorium

Laboratorium yang dimiliki SMP N 4 Kalasan meliputi 1 laboratorium IPA (biologi dan fisika) dan 1 laboratorium TIK. Keberadaan laboratorium ini sangat penting karena sebagai sarana pendukung terhadap keterlaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran yang terkait.

4) Mushola

Mushola di SMP N 4 Kalasan terletak di barat pintu masuk sekolah. Keberadaan mushola ini berfungsi sebagai tempat ibadah bagi seluruh warga SMP N 4 Kalasan yang beragama muslim selain itu terkadang mushola ini juga digunakan ketika pelajaran Agama Islam.

5) Ruang Penunjang Pembelajaran

Ruang ini terdiri dari ruang perpustakaan, ruang keterampilan (PKK), ruang kesenian (musik dan karawitan) dan ruang multimedia.

6) Ruang Fasilitas Lainnya

Meliputi ruang OSIS, UKS, Lobby, Kantin, Kamar Mandi, Lapangan Basket dan tempat parkir.

b. Kondisi Non Fisik Sekolah

1) Potensi Guru dan Karyawan

Jumlah pengajar yang ada di SMP N 4 Kalasan ada 28 orang guru lulusan S1, 2 guru lulusan D3, 1 guru sedang melanjutkan S2 dan guru yang bersertifikat ada setengah dari keseluruhan. Guru sudah berpengalaman dalam mengajar terutama untuk para guru senior. Ada beberapa guru yang sudah menguasai IT dan menerapkannya ketika pembelajaran.

Jumlah karyawan sekolah terdapat 11 orang yang terdiri atas pegawai TU, satpam dan tukang kebun, 3 orang merupakan pegawai tetap dan 8 orang

pegawai tidak tetap. Diantara karyawan tersebut, sebagian sudah menguasai IT.

2) Potensi Siswa

Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya dipengaruhi oleh guru, tetapi siswa juga mendukung ketercapaian tujuan pendidikan. Siswa adalah salah satu komponen yang menempati posisi penting dalam proses pembelajaran karena siswa sebagai pihak ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapai hasil yang optimal. Pada tahun ajaran 2016/2017 jumlah keseluruhan siswa SMP Negeri 4 Kalasan ada 364 dengan jumlah siswa untuk kelas VII sebanyak 128 anak, kelas VIII sebanyak 128 anak dan kelas IX sebanyak 108 anak.

Siswa SMP Negeri 4 Kalasan memiliki potensi yang baik. Hal ini dibuktikan dengan beberapa kejuaraan yang pernah diraih seperti kejuaraan tonti putra dan putri, lomba Marching Band dan lain-lain. untuk mengembangkan potensi siswanya dalam bidang non-akademik, SMP Negeri 4 Kalasan memiliki berbagai ekstrakurikuler seperti marching band, tonti, basket, voli, pramuka dan ketrampilan memasak. Sedangkan untuk kegiatan akademik, diadakan les tambahan untuk semua kelas seusai pulang sekolah 2x dam satu minggu.

c. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah

“Unggul dalam prestasi yang dilandasi iman, taqwa dan berbudi luhur yang berwawasan lingkungan serta mampu berkompetitif”.

2) Misi Sekolah

- a) Mampu mengembangkan penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama dan budaya bangsa
- b) Mampu menghasilkan lulusan yang cerdas dan kompetitif
- c) Mampu mewujudkan penyelenggaraan sekolah sesuai dengan kurikulum 2013
- d) Mampu menyelenggarakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien
- e) Mampu mewujudkan standar prasarana dan sarana pendidikan yang relevan dan mutakhir
- f) Mampu mewujudkan tenaga pendidik dan kependidikan sesuai standar
- g) Mampu mewujudkan standar pengelolaan pendidikan
- h) Mampu mewujudkan standar penilaian pendidikan
- i) Mampu mewujudkan penggalangan biaya pendidikan yang memadai
- j) Mampu mewujudkan budaya mutu sekolah
- k) Mampu mewujudkan lingkungan sekolah yang sejuk, nyaman, aman, rindang, asri, bersih dan lain-lain.

B. Hasil Penelitian Tindakan

1. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2016 pukul 09.45-11.15 WIB dengan materi Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji. Pada siklus I ini peneliti sebagai guru yang melakukan tindakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru mata pelajaran Prakarya bertindak sebagai monitoring terhadap aktivitas siswa, serta terdapat beberapa teman

sejawat yang bertindak sebagai observer. Penerapan metode *Make a Match* diberikan kepada 32 siswa kelas VII C.

Pada penelitian tindakan kelas dalam setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun hasil penelitian siklus I sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus I

Sebelum tindakan dilaksanakan terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan tindakan. Tahapan persiapan dilakukan dengan konsultasi guru mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian. Tahap selanjutnya peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Make a Match*. RPP disusun sebagai acuan dalam pelaksanaan selama pembelajaran di kelas. Siklus I diselesaikan dengan satu kali tatap muka.

Selanjutnya peneliti menyiapkan materi yang akan disampaikan selama siklus I berupa *handout*. Materi yang akan disajikan pada siklus I adalah Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji. Tahap selanjutnya peneliti menyiapkan empat set kartu yang masing-masing set berisi pertanyaan dan jawaban yang berjumlah 20 kartu di setiap set yaitu 10 kartu pertanyaan berwarna putih dan 10 kartu jawaban berwarna pink beserta 1 lembar kunci jawaban, instrumen tes berupa soal pilihan ganda *pre test* dan *post test* sejumlah 35 butir soal dan lembar observasi untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan dan Observasi Siklus I

Pertemuan siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2016. Pada pertemuan ini guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan

dengan melakukan absensi siswa. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai pengolahan buah dan sayur menjadi makanan cepat saji. Sebelum melakukan apersepsi dan menjelaskan materi yang akan diajarkan, guru terlebih dahulu memberikan soal *pre test* I untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi dan contoh yang terdapat disekitar siswa. Hal tersebut bertujuan untuk memancing siswa agar siswa dapat membuka memori pengetahuan siswa. Terdapat beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan dan merespon pertanyaan yang guru berikan.

Selanjutnya guru membagi *handout* dan mulai menjelaskan materi tentang pengolahan buah dan sayur menjadi makanan cepat saji. Selama penyampaian materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berinteraksi di dalam pembelajaran dengan cara bertanya kepada guru tentang materi yang sedang disampaikan. Selain itu guru juga memberikan pertanyaan pada siswa, sehingga kelas tersebut terasa hidup ketika terjadinya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa.

Guru selanjutnya mengarahkan siswa untuk membagi siswa dalam 4 kelompok secara heterogen dengan nama kelompok I, II, III dan IV. Setelah siswa terbagi menjadi empat kelompok guru menjelaskan tentang tata cara dan aturan dalam penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang penerapan metode pembelajaran *Make a Match* apabila terdapat siswa yang kurang mengerti. Setelah semua siswa paham dan mengerti tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan, guru membagi kartu Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji yang terdiri dari empat set kartu yang

masing-masing set berisi 20 kartu yang terdiri dari 10 kartu pertanyaan dan 10 kartu jawaban di setiap set. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan simulasi atau latihan sebelum penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dimulai.

Pada pelaksanaan siklus I, sebagai langkah awal guru merangkap menjadi wasit dan bertugas membagikan kartu kepada masing-masing siswa di setiap kelompok. Kartu berwarna putih sebagai pertanyaan dan kartu berwarna pink sebagai jawaban. Setiap anggota kelompok berusaha bekerja sama menemukan pasangan dengan cara berdiskusi tanpa adanya batasan waktu. Dengan tidak adanya batasan waktu siswa lebih bisa berpikir dan tidak dikejar oleh waktu sehingga siswa bisa lebih maksimal berdiskusi dengan kelompoknya.

Kelompok yang bisa menyelesaikan dan berhasil mencocokkan kartu, bisa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil yang didapatkan. Setelah semua kelompok maju untuk mempresentasikan hasil dari permainan dalam metode pembelajaran *Make a Match*, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan dengan benar. Guru memberikan apresiasi dengan cara memberikan hadiah kepada kelompok I yang berhasil meraih juara pertama, kelompok IV sebagai juara kedua, kelompok II sebagai juara ketiga dan kelompok III walaupun tidak meraih juara namun guru memberikan apresiasi atas antusias yang sudah mereka lakukan.

Pada akhir pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal *post test* siklus I sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi. *Post test* siklus I diadakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. *Post tests* siklus

I terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Soal *post test* sedikit berbeda dengan soal *pre test* tetapi masih dalam satu materi yang sama.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan cukup baik, seluruh siswa memasuki kelas dengan tertib dan siap untuk mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran dimulai terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. Untuk mengatasi hal tersebut guru berusaha untuk memberikan umpan kepada siswa agar siswa dapat ikut berinteraksi dalam pembelajaran, guru memberikan pertanyaan kepada siswa dan guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi yang disampaikan. Pada saat penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dilakukan, siswa sangat antusias dan bisa konsentrasi penuh terhadap kartu-kartu yang diberikan oleh guru.

c. Hasil Tindakan Siklus I

1) Aktivitas Siswa

Pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* pada penelitian siklus I ini memberikan perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Make a Match* pada siklus I ini dapat dikatakan cukup baik. Siswa mau mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *Make a Match*. Siswa memahami dan mengikuti petunjuk permainan yang diberikan oleh guru. Siswa sangat termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya antusias, minat dan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung.

Aktivitas siswa mulai mengalami peningkatan. Siswa berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Make a Match*. Setiap kelompok sangat bersemangat dan saling bekerja sama untuk berdiskusi

agar bisa mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang benar. Keaktifan siswa juga terlihat pada saat siswa bertanya, mengutarakan pendapat dan mempresentasikan hasil di depan kelas. Terjadilah interaksi dua arah diantara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran dapat terlihat lebih hidup.

Akan tetapi terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match*. Kendala yang dihadapi berupa kelas menjadi sedikit ramai sehingga jika tidak dikendalikan akan mengganggu pelajaran di kelas lain. selain itu terdapat beberapa siswa yang kurang paham akan penerapan metode pembelajaran *Make a Match*, sehingga guru harus beberapa kali menjelaskan aturan permainan.

2) Hasil Tingkat Pemahaman

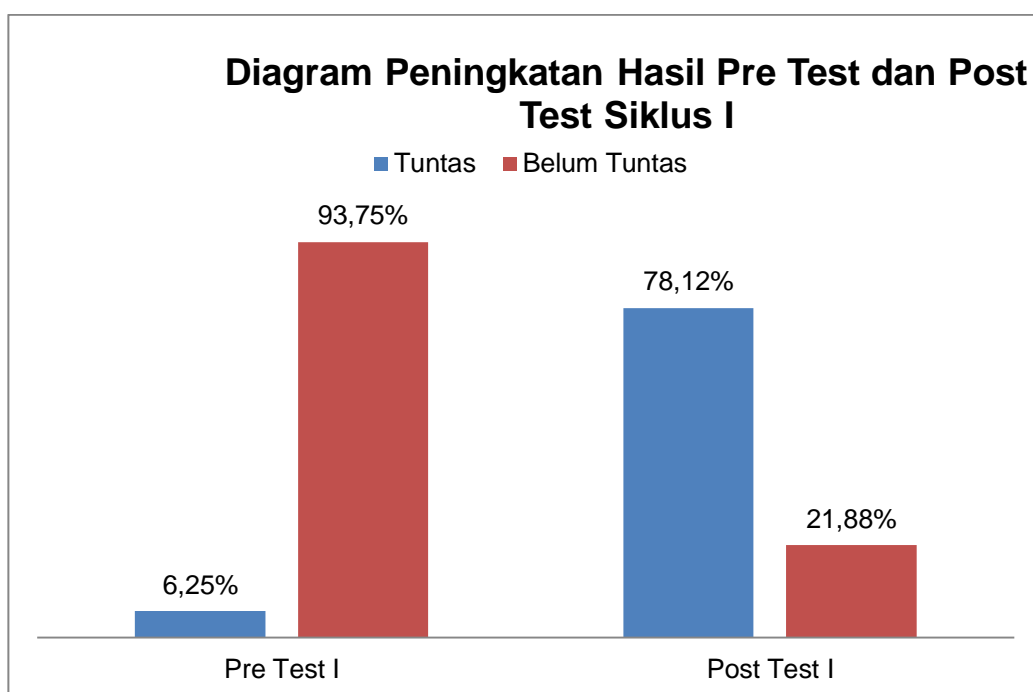
Pada pelaksanaan siklus I diadakan dua test, yang pertama diadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan yang kedua diadakan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. Adapun peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari hasil *pre test* siklus I dan *post test* siklus I dapat dijelaskan pada tabel dan diagram dibawah ini:

Tabel 10. Hasil Tes Pemahaman Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji Siklus 1

Klasifikasi Ketuntasan	Pre test Siklus I		Post test Siklus 1	
	F	%	F	%
Tuntas	2	6,25 %	25	78,12 %
Belum Tuntas	30	93,75 %	7	21,88 %
Rata-rata	6,62		7,89	

Berdasarkan hasil tes pemahaman pada tabel 1, dapat dideskripsikan bahwa hasil *pre test* siklus I terdapat 2 siswa atau 6,25% yang tuntas atau sudah memenuhi KKM dan terdapat 30 siswa atau 93,75% siswa yang belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Sedangkan setelah adanya penerapan

metode pembelajaran *Make a Match* pada hasil *post test* siklus I terdapat 25 siswa atau 78,12% yang tuntas dan terdapat 7 siswa atau 21,88% yang belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Hal ini berarti sebanyak 78,12% dari total jumlah siswa mendapatkan nilai $\geq 78,00$. Sedangkan pada siklus I rata-rata hasil tes pemahaman menunjukkan 6,62 untuk *pre test* dan 7,89 untuk *post test*.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil *Pre test* dan *Post test* pada Mata Pelajaran Prakarya Pengolahan Siklus I

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Pengolahan, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari hasil *pre test* siklus I sebanyak 6,25% dan *post test* siklus I sebanyak 78,12%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah terjadi peningkatan dalam pembelajaran, namun hasil tersebut belum mencapai 80% dari tingkat keberhasilan.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti mengenai hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran. Dari hasil penelitian tindakan kelas siklus I menunjukkan bahwa hasil *post test* siklus I mengalami peningkatan setelah adanya penerapan metode *Make a Match* dibandingkan hasil *pre test* awal pada siklus I. Pada *pre test* siklus I menunjukkan 6,25% atau terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau diatas KKM, sedangkan pada *post test* siklus I meningkat menjadi 78,12% atau 25 siswa.

Dari hasil penelitian pada siklus I, sudah terlihat bahwa terdapat peningkatan melebihi 75%. Namun, peneliti ingin lebih meyakinkan hasil penelitian pada proses pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan dari siklus I menuju siklus II.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih bingung mengenai penerapan metode pembelajaran *Make a Match*, sehingga guru harus mengulang kembali untuk menjelaskan aturan permainan, tetapi setelah berjalannya waktu siswa mulai memahami. Proses pembelajaran belum optimal karena terdapat beberapa kekurangan. Pada penyampaian materi kurang efektif karena masih terdapat siswa yang asik sendiri dan ngobrol dengan teman sebangkunya. Guru harus memberikan umpan kepada siswa agar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Akan tetapi pada saat penerapan metode pembelajaran *Make a Match* siswa mulai fokus dan konsentrasi terhadap kartu-kartu yang diberikan oleh guru. Setiap kelompok bersemangat dan bekerja sama untuk mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Pada siklus I permainan hanya

sebatas mencocokkan kartu sehingga beberapa siswa terlihat bosan dan tidak tertarik lagi dengan permainan *Make a Match*.

Dengan adanya kekurangan-kekurangan yang telah dijelaskan diatas, penelitian tindakan kelas masih belum sesuai dengan hasil yang diharapkan dan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan untuk penelitian siklus berikutnya.

Adapun perbaikan dan peningkatan yang akan dilakukan untuk siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman siswa yang diukur melalui tes pemahaman mengalami peningkatan walaupun sudah menuju hasil 75%, peneliti ingin lebih meyakinkan hasil yang didapat siswa pada siklus II.
- 2) Penerapan metode *Make a Match* pada siklus berikutnya dibuat permainan secara kompetisi, agar siswa lebih termotivasi untuk bisa belajar dengan metode pembelajaran *Make a Match*. Sehingga kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lebih menyenangkan.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada hari Senin 28 Maret 2016 pukul 09.45-11.15 WIB dengan materi Teknik Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji. Pada siklus II ini peneliti sebagai guru yang melakukan tindakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan bertugas memonitoring aktivitas siswa, serta terdapat beberapa teman sejawat bertugas sebagai observer. Penerapan metode pembelajaran *Make a Match* diberikan kepada 32 siswa kelas VII C.

Pada penelitian tindakan kelas dalam setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun hasil penelitian siklus II sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus II

Dari hasil refleksi penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada siklus I, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh belum maksimal. Aktivitas belajar siswa dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu setelah diadakan siklus I, dilanjutkan siklus II sebagai upaya perbaikan dan melanjutkan materi yang ada guna untuk meningkatkan hasil yang diharapkan.

Sebelum tindakan dilaksanakan terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan tindakan. Tahapan persiapan dilakukan dengan konsultasi pada guru mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian berlangsung. Tahap selanjutnya peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Make a Match*. RPP disusun sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Siklus II dilakukan dalam satu kali tatap muka.

Selanjutnya peneliti menyiapkan materi yang akan disampaikan selama siklus II berupa *handout*. Materi yang akan disampaikan pada siklus II adalah Teknik Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji. Tahap selanjutnya peneliti menyiapkan empat set kartu yang akan dibagi untuk empat kelompok yang masing-masing satu set kartu berisi delapan kartu pertanyaan yang berwarna hijau dan delapan kartu jawaban yang berwarna orange, 1 lembar kunci jawaban, instrumen tes berupa soal pilihan ganda *pre test* dan

post test sejumlah 35 butir soal, dan lembar observasi untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan dan Observasi Siklus II

Pertemuan siklus II dilaksanakan pada hari Senin 28 Maret 2016. Pada pertemuan ini guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan melakukan absensi siswa. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan yang akan ditempuh selama pembelajaran berlangsung yaitu mengenai materi Teknik Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji. Sebelum melakukan apersepsi dan menjelaskan materi yang akan disampaikan, terlebih dahulu guru memberikan soal *pre test* II untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan cara memberikan umpan tentang hal-hal nyata yang sering dijumpai oleh siswa dengan materi yang akan dipelajari. Hal tersebut bertujuan untuk memancing siswa agar siswa dapat berperan aktif serta membuka memori siswa sehingga terjadilah interaksi dua arah yang menyebabkan kelas menjadi hidup.

Selanjutnya guru membagi *handout* dan mulai menjelaskan materi tentang Teknik Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji. Selama pembelajaran berlangsung, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya. Sebaliknya jika tidak ada yang bertanya guru memberikan pertanyaan kepada siswa agar siswa dapat mengangkat tangan bagi siswa yang akan menjawab. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat nilai tambahan.

Guru mengarahkan siswa untuk membagi siswa menjadi empat kelompok secara heterogen dengan nama kelompok I,II,III,IV. Tahap selanjutnya guru

menjelaskan kepada siswa mengenai penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dan menjelaskan prosedur pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match*. Dalam metode pembelajaran *Make a Match* guru bertugas menjadi wasit permainan, tugasnya mengatur jalannya permainan, mengoreksi hasil pasangan kartu soal dan jawaban dan memberi skor pada setiap kelompok masing-masing. Setelah penjelasan tentang prosedur pelaksanaan metode pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang belum dimengerti. Setelah semua siswa paham dan mengerti tentang alur permainan dalam metode pembelajaran yang akan diterapkan, guru membagikan kartu *Make a Match* yang terdiri dari 10 kartu berwarna hijau yang berisi pertanyaan, 20 kartu berwarna orange yang berisi jawaban untuk setiap kelompok. Selanjutnya guru mempersilahkan seluruh kelompok untuk melakukan simulasi terlebih dahulu sebelum kompetisi permainan dimulai.

Pada pelaksanaan siklus II permainan diadakan secara kompetisi yang bertujuan untuk lebih memotivasi siswa dan membangun kerjasama yang baik antar anggota kelompok serta untuk melihat sejauh mana pemahaman masing-masing individu siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. Permainan ini menggunakan batasan waktu agar siswa dapat belajar untuk disiplin dan menghargai waktu. Pada permainan ini, setiap kelompok mencari pasangan kartu yang benar dengan cara menyocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban dengan batasan waktu. Bagi kelompok yang bisa menyelesaikan permainan ini diminta untuk mengangkat tangan dan dilarang untuk menyentuh kartu yang sudah dipasang-pasangkan. Kemudian wasit memeriksa hasil

pasangan kartu pertanyaan dan jawaban pada setiap kelompok. Kemudian wasit memberi skor pada hasil permainan.

Setelah kompetisi permainan selesai, guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil dari permainan kartu *Make a Match*. Pada pelaksanaan siklus II terlihat antusias dan keberanian semua kelompok dalam mempresentasikan hasil dari permainan tersebut. Pada pelaksanaan siklus II, peringkat pertama diraih kelompok II, peringkat kedua diraih kelompok III dan peringkat ketiga diraih oleh kelompok I. Guru melakukan evaluasi mengenai hasil kerja siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Make a Match*. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya mengenai proses pembelajaran hari ini.

Pada akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal *post test* siklus II sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi *post test* siklus II diadakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. *Post test* siklus II terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan baik, seluruh siswa memasuki kelas dengan tertib dan siap mengikuti pelajaran. Pada penyampaian materi sudah efektif, siswa dapat menjawab yang diberikan oleh guru tanpa harus mendorong siswa untuk menjawab. Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan apabila mengalami kesulitan namun masih terdapat siswa yang masih berbicara dengan teman sebangku atau teman lainnya.

c. Hasil Tindakan

1) Aktivitas Siswa

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Make a Match* pada siklus II dapat dikatakan baik karena tidak mengalami hambatan yang berarti. Hambatan yang muncul pada penelitian siklus I dapat diatasi pada siklus II. Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Make a Match* dengan lancar. Siswa dapat memahami dan mengikuti petunjuk permainan yang diberikan oleh guru. Siswa sangat termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya minat dan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pada siklus II ini, siswa mulai terbiasa dan bisa beradaptasi dengan adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match*, terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Aktivitas siswa mulai mengalami peningkatan. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya berupa kegiatan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Setiap kelompok bersemangat dan bekerja sama untuk menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban. Keaktifan siswa terlihat juga ketika siswa mulai berani bertanya dan mengutarakan pendapatnya kepada siswa lain dan guru. Siswa mulai memiliki keberanian untuk mempresentasikan hasil menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban kelompoknya. Interaksi antara guru dan siswa sudah terlihat ada kemajuan dan membuahkan hasil yang baik.

Pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* pada penelitian siklus II memberikan perbedaan dengan penelitian siklus I. Pada pelaksanaan siklus II permainan diadakan secara berkompetisi antar kelompok yang bertujuan untuk

meningkatkan motivasi dan kerjasama yang baik antar siswa serta untuk meningkatkan pemahaman masing-masing siswa terhadap materi yang diajarkan. Pada permainan siklus II ini terdapat batasan waktu agar siswa dapat belajar menghargai waktu dan dapat melatih kedisiplinan. Dengan dibuat kompetisi seperti ini siswa terlihat tidak bosan dan sangat antusias dengan permainan tersebut.

Pada pelaksanaan siklus II suasana kelas menjadi sedikit gaduh karena siswa lebih antusias dengan adanya kompetisi antar kelompok sehingga guru harus bisa mengkondisikan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif, namun pada kondisi ini guru bisa mengatasinya dengan baik. Penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada penelitian siklus II dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa sangat bersemangat dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan.

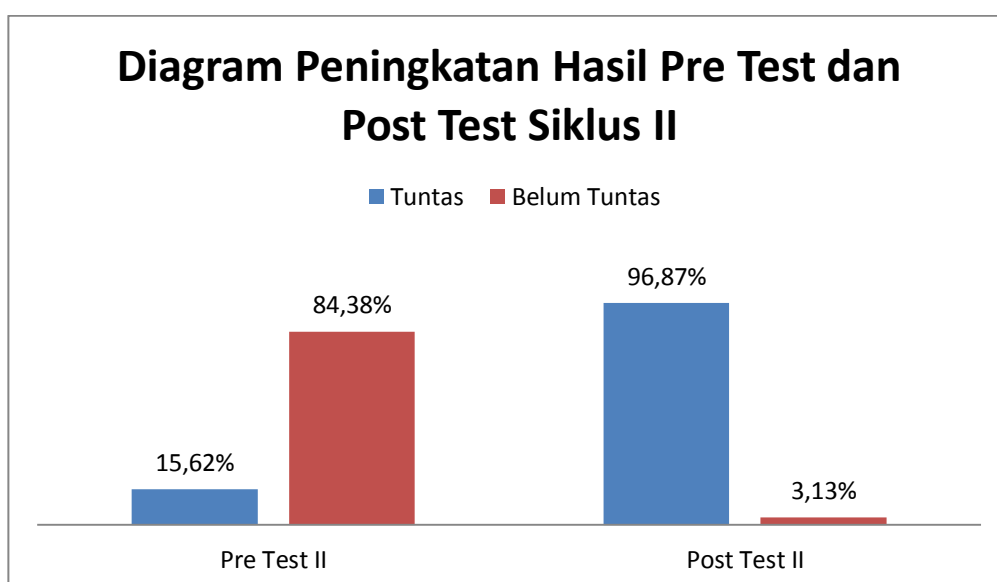
2) Hasil Tingkat Pemahaman

Pada saat pelaksanaan siklus II diadakan dua test, yang pertama diadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan yang kedua diadakan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. Adapun peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari hasil *pre test* siklus II dan *post test* siklus II dapat dijelaskan pada tabel dan diagram dibawah ini:

Tabel 11. Hasil Tes Pemahaman Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji Siklus II

Klasifikasi Ketuntasan	Pre test Siklus I		Post test Siklus 1	
	F	%	F	%
Tuntas	5	15,62%	31	96,87%
Belum Tuntas	27	84,38%	1	3,13%
Rata-rata	7,25		8,62	

Berdasarkan hasil tes pemahaman pada tabel 2, dapat dideskripsikan bahwa hasil *pre test* siklus II terdapat 5 siswa atau 15,62% yang tuntas atau sudah memenuhi KKM dan terdapat 27 siswa atau 84,38% siswa yang belum tuntas atau yang belum memenuhi KKM. Sedangkan setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada hasil *post test* siklus II terdapat 31 atau 96,87% siswa yang tuntas atau yang sudah memenuhi KKM dan terdapat 1 siswa atau 3,13% siswa yang belum tuntas atau yang belum memenuhi KKM. Hal ini berarti sebanyak 96,87% dari total jumlah siswa mendapatkan nilai $\geq 78,00$. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil tes pemahaman menunjukkan 7,25 untuk *pre test* dan 8,62 untuk *post test*.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil *Pre test* dan *Post test* pada Materi Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji Siklus II

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa sudah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada materi pelajaran Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari hasil *pre test* siklus II sebanyak

15,62% dan *post test* siklus II sebanyak 96,87%. Hal ini mungkin terlihat peningkatan yang sedikit namun dibandingkan siklus I, siklus II sudah memberikan hasil yang meningkat dengan baik.

Berdasarkan penelitian siklus I dan siklus II dapat dibuat rangkuman sebagai berikut:

Tabel 12. Pelaksanaan Pembelajaran *Make a Match* Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Pelaksanaan Penelitian	
		Siklus I	Siklus II
1.	Materi	Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji	Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji
2.	Media	<i>Handout</i> dan Kartu <i>Make a Match</i>	<i>Handout</i> dan Kartu <i>Make a Match</i>
3.	Metode Pembelajaran	<i>Make a Match</i>	<i>Make a Match</i>
4.	Penyampaian Materi	Ceramah dari guru dan presentasi siswa	Ceramah dari guru dan presentasi siswa
5.	Permainan	Menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban tanpa adanya batasan waktu	Kompetisi menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban dengan batasan waktu
6.	Penghargaan Kelompok	Juara 1: Kelompok I Juara 2: Kelompok II Juara 3: Kelompok IV	Juara 1: Kelompok II Juara 2: Kelompok III Juara 3: Kelompok I
7.	Hasil <i>Pre test</i>	Ketuntasan mencapai 6,25% dari total siswa	Ketuntasan mencapai 15,62% dari total siswa
8.	Hasil <i>Post test</i>	Ketuntasan mencapai 78,12% dari total siswa	Ketuntasan mencapai 96,87% dari total siswa
9.	Prosentase Peningkatan	Terjadi peningkatan sebanyak 71,87%	Terjadi peningkatan sebanyak 81,25%
10.	Kondisi Siswa	Aktif, beberapa masih terdapat beberapa siswa yang belum berani untuk bertanya dan mengutarakan pendapatnya, interaksi antara guru dan siswa sudah terlihat baik, serta masih terdapat beberapa siswa terlihat bosan.	Aktif, berani bertanya dan mengutarakan pendapatnya, kerjasama yang cukup baik, interaksi antara guru dan siswa yang semakin membaik.
11.	Hambatan	Siswa belum beradaptasi dengan metode pembelajaran <i>Make a Match</i>	Sudah tidak ada hambatan yang berarti

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, maka diperoleh gambaran tentang tindakan kelas yang dilaksanakan siklus II yang digunakan untuk refleksi. Refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dan evaluasi berlangsung. Refleksi menunjukkan kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kelebihan dan kekurangan pada penelitian siklus II sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a) Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dengan adanya permainan menjodohkan kartu
 - b) Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya minat dan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung
 - c) Siswa dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran *Make a Match*
 - d) Siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match*
 - e) Kerjasama siswa dengan antar anggota kelompok sangat baik
 - f) Interaksi antara guru dan siswa terlihat sangat baik
 - g) Siswa mulai mempunyai keberanian untuk mengutarakan pendapatnya melalui kegiatan mempresentasikan hasil menjodohkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban
 - h) Siswa mulai disiplin akan waktu yang diberikan dalam permainan menjodohkan kartu

i) Hasil tes pemahaman mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II mencapai ketuntasan sesuai dengan kriteria mencapai peningkatan dari jumlah siswa yang mencapai KKM.

2) Kekurangan

a) Hasil *post test* siklus II menunjukkan masih terdapat 1 orang siswa yang belum mencapai KKM

b) Suasana kelas menjadi gaduh karena siswa terlalu asik dengan permainan menjodohkan kartu sehingga siswa belum bisa mengendalikan sikapnya.

c) Guru sebaiknya harus bisa mengendalikan siswa agar siswa tetap bisa menjaga sikap sehingga suasana kelas tetap kondusif dan proses belajar mengajar dapat berjalan lancar

C. Pembahasan

1. Siklus I

Pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* penelitian siklus I dilaksanakan dengan menggunakan materi Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji. Media yang digunakan pada pembelajaran siklus I adalah *handout* dan kartu *Make a Match* yang berfungsi untuk permainan menjodohkan kartu. Penyampaian dalam pembelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dalam siklus I menggunakan metode ceramah dan presentasi dari siswa saat siswa telah melakukan permainan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Permainan dalam pembelajaran Prakarya Aspek Pengolahan siklus I dibuat dengan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban tanpa adanya batasan waktu. Dalam hal ini guru sengaja untuk membuat permainan tanpa adanya batasan waktu agar siswa dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, sehingga siswa dapat

beradaptasi lebih baik dengan metode pembelajaran *Make a Match* yang diterapkan. Namun dalam permainan siklus I guru tetap memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah berhasil menyelesaikan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang berhasil meraih juaranya antara lain, juara pertama dimenangkan oleh kelompok I, juara kedua dimenangkan oleh kelompok II dan juara ketiga dimenangkan oleh kelompok IV.

Pada saat pelaksanaan siklus I diadakan dua test, yang pertama diadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan yang kedua diadakan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. Setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM 71,87% dari hasil *pre test* siklus I sebanyak 6,25% dan *post test* siklus I sebanyak 78,12%. Pemahaman siswa meningkat pada siklus I, rata-rata nilai *pre test* siklus I yaitu 6,62 dan untuk *post test* siklus I mencapai 7,89. Hasil *pre test* dan *post test* siklus I mengalami peningkatan dikarenakan siswa lebih bisa memahami materi pembelajaran dengan bantuan metode pembelajaran *Make a Match*. Dari hasil tersebut, sudah terlihat bahwa terdapat peningkatan yang cukup bagus pada siklus I, namun peneliti ingin mengetahui lebih dalam tingkat pemahaman pada siswa kelas VII C di SMP Negeri 4 Kalasan. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan dari siklus I menuju siklus II.

Aktivitas siswa mulai mengalami peningkatan setelah metode pembelajaran *Make a Match* dilakukan dalam pembelajaran siklus I. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan turut serta dalam melaksanakan tugas menjodohkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Setiap kelompok

bersemangat dan bekerja sama untuk menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban. Keaktifan siswa juga terlihat saat siswa berani untuk mempresentasikan hasil dari menjodohkan kartu, selain itu siswa juga sudah berani untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru ataupun teman lain. Namun pada permainan siklus I ini dirasa kurang menantang karena permainan tidak ada batasan waktu sehingga pembelajaran kurang efektif dan bisa membuang waktu.

Secara keseluruhan siswa mempunyai kesan bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran *Make a Match* merupakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, namun terdapat beberapa catatan dari pelaksanaan penelitian siklus I. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru mata pelajaran mengadakan perbaikan. Hal ini dilakukan karena peneliti pada saat menyampaikan materi belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pemahaman siswa yang diukur melalui tes pemahaman mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan minimal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan dari *pre test* dan *post test*. Namun hasil yang didapat belum meningkat secara signifikan, untuk itu dilakukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

Penerapan metode *Make a Match* pada siklus berikutnya dibuat dua jenis permainan untuk lebih memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Dengan adanya kekurangan yang ada, penelitian tindakan kelas masih belum sepenuhnya sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan serta melanjutkan materi untuk penelitian tindakan kelas siklus II.

2. Siklus II

Pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* penelitian siklus II dilaksanakan dengan menggunakan materi Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji. Media yang digunakan pada pembelajaran siklus II adalah *handout* dan kartu *Make a Match* yang berfungsi untuk permainan menjodohkan kartu. Penyampaian dalam pembelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dalam siklus II menggunakan metode ceramah dan presentasi dari siswa saat siswa telah melakukan permainan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Permainan dalam pembelajaran Prakarya Aspek Pengolahan siklus II dibuat dengan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dengan adanya batasan waktu selama 10 menit. Dalam hal ini guru sengaja untuk membuat permainan tanpa adanya batasan waktu agar siswa dapat belajar untuk disiplin dengan cara memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin, sehingga siswa tetap fokus pada apa yang dikerjakan. Pada permainan siklus II, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah berhasil menyelesaikan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang berhasil meraih juaranya antara lain, juara pertama dimenangkan oleh kelompok II, juara kedua dimenangkan oleh kelompok III dan juara ketiga dimenangkan oleh kelompok I.

Pada saat pelaksanaan siklus II diadakan dua test, yang pertama yaitu *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan yang kedua adalah *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM sebanyak 81,25% dari hasil *pre test* siklus II sebanyak 15,62% dan

post test siklus II sebanyak 96,87% untuk *post test*. Dari hasil tersebut, peningkatan hasil penelitian tindakan kelas siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dari kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Dalam siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dikarenakan antara siswa dengan guru sudah mengalami interaksi yang baik dan siswa sudah bisa beradaptasi dengan baik terhadap metode pembelajaran *Make a Match* yang sudah diterapkan, sehingga hasil yang diperoleh siswa pada *pre test* dan *post test* siklus II dapat meningkat dengan sangat baik.

Aktivitas siswa mulai mengalami peningkatan, siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan turut serta dalam melaksanakan tugas menjodohkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Setiap kelompok sangat antusias dan bersemangat serta bekerja sama untuk menjodohkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Keaktifan siswa terlihat juga terlihat juga ketika siswa mulai berani untuk mengutarakan pendapatnya dan bertanya ketika ada hal yang belum dimengerti mengenai pelajaran yang disampaikan. Siswa mulai memiliki keberanian untuk mempresentasikan hasil menjodohkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban setiap kelompok. Interaksi guru dan siswa sangat terlihat baik. Pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* pada penelitian siklus II memberikan perbedaan dengan penelitian siklus I. Pada pelaksanaan siklus II permainan diadakan dengan batasan waktu dan dilakukan secara kompetisi, dengan adanya perubahan tersebut siswa dapat lebih menghargai waktu sehingga siswa dapat belajar kedisiplinan.

Secara keseluruhan siswa mempunyai kesan bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran yang kreatif, menarik dan menyenangkan. Hambatan yang terdapat pada siklus I sudah

teratasi dengan baik, dan pada siklus II yang tidak mempunyai hambatan yang berarti.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* memberikan perbedaan dengan pembelajaran yang sudah ada. Dengan metode pembelajaran *Make a Match*, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah, siswa mulai mempunyai keberanian untuk mengutarakan pendapatnya melalui kegiatan presentasi, terjadinya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih baik, dan siswa lebih antusias selama kegiatan pembelajaran dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas tentang peningkatan pemahaman siswa kelas VII C dalam mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan metode pembelajaran *Make a Match* di SMP Negeri 4 Kalasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siklus I

- a) Terdapat peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran teori mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan presentase peningkatan mencapai 71,87% dengan rata-rata dari 6,62 menuju 7,89.

2. Siklus II

- a) Terdapat peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran teori mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan materi Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan presentase peningkatan mencapai 81,25% dengan rata-rata dari 7,25 menuju 8,62.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peningkatan pemahaman siswa kelas VII C pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan metode pembelajaran *Make a Match* di SMP Negeri 4 Kalasan, diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebaiknya pihak sekolah mendorong tenaga pendidik/guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*.

2. Bagi Guru

- a. Dengan hasil penelitian ini, sebaiknya guru menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran di kelas, agar nantinya kualitas pembelajaran semakin membaik.
- b. Guru diharapkan selalu menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulai proses belajar mengajar..
- c. Guru diharapkan membimbing lebih lanjut bagi siswa yang belum dapat memenuhi batas ketentuan minimal.
- d. Guru diharapkan dapat membagi alokasi waktu dengan baik dalam penerapan metode pembelajaran *Make a Match*
- e. Guru diharapkan dapat mengarahkan siswa yang aktif di kelas agar nantinya pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. 1997. *Classroom Instructional and Management*. New York: Mc. Graw Hill Companies
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Artzt, A.F & Syaloz-Femia.1999. *Cooperative Learning, Mathematics Teacher*, Vol.83, pp 448-449
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Curran, Lorna. 1994. *Lessons for Little Ones: Language Arts: Cooperative Learning Lessons*. Kagan Cooperative Learning
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Degenng, I Nyoman Sudana. 1998. *Pengorganisasian Pengajaran Berdasarkan Teori Elaborasi dan Pengaruhnya Terhadap Perolehan Belajar Informasi Verbal dan Konsep* Disertasi untuk Memperoleh Gelar Doktor di Bidang Teknologi Pengajaran. Malang: FPS IKIP Malang
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama 2009 tentang *Kompetensi Dasar SMP*. Pdf
- Ditjen POM. 2001. *Kebijakan Nasional. Pengembangan Obat Tradisional*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI
- Djamarah, S.B. & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eko. 2013. *Metode Make a Match*. Diakses dari <http://www.ras-eko.com/2011/05/metode-make-match.html?m=1>. Pada tanggal 03 November 2015. Jam 15.00 WIB
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heinich, Robert, et.al. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning* (5 ed). New Jersey: Simon & Schuster Company Englewood Cliffs
- Huda, Miftahul. 2012. *Metode, Teknik, Struktur dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Kunandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Lie, Annita. 1999. Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: PT. Grasindo
- Mulyasa, E. 2007. Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. Riset Terapan. Yogyakarta: UNY Press
- NK, Roestiyah. 1991. Strategi Belajar Mengajar: Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Pdf
- Permendikbud No. 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian. Pdf
- Pesanggrahan Guru. 2013. Prakarya. Bandung: Yrama Widya
- Rahyubi, Heri. 2012. Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Jakarta: Nusa Media
- Pannen, P. & Sadjati, I.M. 2001. Pembelajaran Orang Dewasa. Jakarta: PAU-PPAI. Universitas Terbuka
- Paresti, Suci, dkk. 2014. Buku Guru Prakarya Edisi Revisi 2014. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud
- Sanjaya, Wina. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana
- Sardiman, A. M. 2004. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Soemanto, Wasty. 2006. Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan). Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Persada Karya
- Sudjono, Anas. 2011. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati dan Siti Rohmah Nurhayati. 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY
- Sugiyanto. 2010. Model-model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Yuma Pustaka

- Sugiyanto. 2013. *Prakarya untuk SMP/MTS Kelas VII*. Yogyakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Sy & Erliany Syaodih. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama
- Sumitro, Dwi Siswoyo, T. Sulistyiono, Wisnu Giyono, L. Hendra Wibowo, dan Suryati Sidharto. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suparman, Atwi. 2005. *Analisis Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sutikno, M. Sobry. 2004. *Menuju Pendidikan Bermutu*. Mataram: NTP Press
- Tatang, Amirin. 1992. *Pokok-pokok Teori Sistem*. Jakarta: Grasindo
- Tim Pengembang MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Uno, Hamzah. 2008. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Winkel, W. S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo

LAMPIRAN 2: RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SMP NEGERI 4 KALASAN
Kelas / Semester	:	X / 2
Mata Pelajaran	:	Prakarya Aspek Pengolahan
Materi Pokok	:	Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit

A Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun responsif dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B Kompetensi Dasar dan Indikator

KD KI – 1 (Sikap Spiritual)

- 1.1 Menghargai keberagaman produk pengolahan di daerah setempat sebagai anugerah Tuhan.

Indikator:

- 1.2.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keberagaman produk pengolahan di daerah setempat.

KD KI – 2 (Sikap Sosial)

- 2.1 Menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap santun dalam menggali informasi tentang keberagaman produk pengolahan daerah setempat sebagai wujud cinta tanah air dan bangga pada produk Indonesia.
- 2.2 Menghayati perilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam merancang dan membuat produk pengolahan.
- 2.3 Menunjukkan kemauan bertoleransi, disiplin dan bertanggung jawab dalam penggunaan alat dan bahan, serta teliti dan rapi saat melakukan berbagai kegiatan pembuatan produk pengolahan.

Indikator:

- 2.1.1 Dapat memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menggali informasi tentang keberagaman produk olahan daerah setempat.
- 2.1.2 Dapat menunjukan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian sikap ilmiah.
- 2.1.3 Dapat Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari –hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.

KD KI – 3 (Pengetahuan)

- 3.3 Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.

Indikator:

- 3.3.1 Dapat menjelaskan rancangan pembuatan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat.
- 3.3.2 Dapat menjelaskan dan menyebutkan macam-macam penyajian yang digunakan makanan cepat saji yang sehat.
- 3.3.3 Dapat menyebutkan dan menjelaskan aneka kemasan yang digunakan dalam makanan cepat saji yang sehat.

C. • Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan film, video, gambar, membaca buku tentang aneka olahan makanan cepat saji peserta didik dapat Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengetahuan prakarya aspek pengolahan sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.
2. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian sikap ilmiah dalam pembelajaran prakarya aspek pengolahan.
3. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan rancangan pembuatan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat.
4. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan macam-macam penyajian yang digunakan makanan cepat saji yang sehat.
5. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan dan menyebutkan aneka kemasan yang digunakan dalam makanan cepat saji yang sehat.

D Materi Pembelajaran

1. Pengertian makanan cepat saji
2. Berbagai macam rancangan pembuatan makanan cepat saji
3. Berbagai macam penyajian makanan cepat saji yang terbuat dari buah dan sayuran.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Scientific (Ilmiah)
2. Model : Cooperative Learning
3. Metode: Make a Match

F Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : kartu Make a Match, handout
2. Sumber Belajar : Buku Paket

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdoa/ menjawab salam bersama-sama. 2. Mengecek kehadiran peserta didik 3. Menanyakan kabar peserta didik 4. Membagikan soal pretest untuk langsung dikerjakan oleh peserta didik 5. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan berbagai macam makanan cepat saji yang terbuat dari buah dan sayuran. 6. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang KD, tujuan, dan scenario pembelajaran 	30 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Video /film/gambar atau membaca buku tentang berbagai macam aneka makanan cepat saji yang sehat. <p>Menanya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan tentang pengertian dan macam-macam aneka olahan dari buah dan sayur menjadi makanan cepat saji yang sehat. <p>Mengumpulkan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik yang sudah terbagi dalam kelompok mendiskusikan tentang aneka olahan makanan cepat saji yang sehat yang terbuat dari buah dan sayuran, dalam menjodohkan kartu Make a Match. 2. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan pengamatan sikap terkait dengan kedisiplinan, tanggungjawab, kerjasama dan prakarsa siswa, 	255 menit

	<p>serta mencatat semua hal/persitiwa yang terjadi di kelas.</p> <p>Mengasosiasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengolah dan menganalisis data hasil diskusi untuk menjawab pertanyaan. 2. Menyimpulkan hasil diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok melakukan analisis hasil diskusi kelompok tentang permainan dalam metode pembelajaran Make a Match tentang aneka olahan buah dan sayur menjadi makanan cepat saji yang sehat. 2. Setiap kelompok menyimpulkan hasil diskusi kelompok sebelum dipresentasikan <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat laporan hasil kerja dan diskusi kelompok 2. Mempresentasikan laporan hasil kerja dan diskusi kelompok 3. Peserta didik mengerjakan soal posttest 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan 3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru. 5. Menyanyikan lagu daerah 6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam. 	20 menit

H. Penilaian

1. Jenis/ Teknik Penilaian

Penilaian Pengetahuan: Tes Tulis Pre Test dan Post Test

2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Bentuk Instrumen: Tes Objektif

3. Rubrik Penilaian

Yogyakarta, Maret 2016

Listuhayu Vinindita

NIM. 11511244007

LAMPIRAN 2: RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SMP NEGERI 4 KALASAN
Kelas / Semester	:	X /2
Mata Pelajaran	:	Prakarya Aspek Pengolahan
Materi Pokok	:	Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit

A Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun responsif dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B Kompetensi Dasar dan Indikator

KD KI – 1 (Sikap Spiritual)

- 1.1 Menghargai keberagaman produk pengolahan di daerah setempat sebagai anugerah Tuhan.

Indikator:

- 1.2.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keberagaman produk pengolahan di daerah setempat.

KD KI – 2 (Sikap Sosial)

- 2.1 Menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap santun dalam menggali informasi tentang keberagaman produk pengolahan daerah setempat sebagai wujud cinta tanah air dan bangga pada produk Indonesia.
- 2.2 Menghayati perilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam merancang dan membuat produk pengolahan.
- 2.3 Menunjukkan kemauan bertoleransi, disiplin dan bertanggung jawab dalam penggunaan alat dan bahan, serta teliti dan rapi saat melakukan berbagai kegiatan pembuatan produk pengolahan.

Indikator:

- 2.1.1 Dapat memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menggali informasi tentang keberagaman produk olahan daerah setempat.
- 2.1.2 Dapat menunjukan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian sikap ilmiah.
- 2.1.3 Dapat Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari –hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.

KD KI – 3 (Pengetahuan)

- 3.3 Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.

Indikator:

- 3.3.1 Dapat menjelaskan rancangan pembuatan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat.
- 3.3.2 Dapat menjelaskan dan menyebutkan macam-macam penyajian yang digunakan makanan cepat saji yang sehat.
- 3.3.3 Dapat menyebutkan dan menjelaskan aneka kemasan yang digunakan dalam makanan cepat saji yang sehat.

C. • Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan film, video, gambar, membaca buku tentang aneka olahan makanan cepat saji peserta didik dapat Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengetahuan prakarya aspek pengolahan sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.
2. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian sikap ilmiah dalam pembelajaran prakarya aspek pengolahan.
3. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan rancangan pembuatan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat.
4. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan macam-macam penyajian yang digunakan makanan cepat saji yang sehat.
5. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan dan menyebutkan aneka kemasan yang digunakan dalam makanan cepat saji yang sehat.
6. Melalui membaca, menganalisis, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan teknik pengolahan yang digunakan dalam makanan cepat saji yang sehat.

D Materi Pembelajaran

1. Teknik Pengolahan yang digunakan dalam makanan cepat saji yang sehat
2. Berbagai macam aneka kemasan makanan cepat saji yang sehat

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Scientific (Ilmiah)
2. Model : Cooperative Learning
3. Metode: Make a Match

F Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : kartu Make a Match, handout

2. Sumber Belajar : Buku Paket

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdoa/ menjawab salam bersama-sama. 2. Mengecek kehadiran peserta didik 3. Menanyakan kabar peserta didik 4. Membagikan soal pretest untuk langsung dikerjakan oleh peserta didik 5. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan berbagai macam makanan cepat saji yang terbuat dari buah dan sayuran. 6. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang KD, tujuan, dan scenario pembelajaran 	30 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Video /film/gambar atau membaca buku tentang berbagai macam aneka makanan cepat saji yang sehat. <p>Menanya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan tentang pengertian dan macam-macam aneka olahan dari buah dan sayur menjadi makanan cepat saji yang sehat. <p>Mengumpulkan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik yang sudah terbagi dalam kelompok mendiskusikan tentang aneka olahan makanan cepat saji yang sehat yang terbuat dari buah dan sayuran, dalam menjodohkan kartu Make a Match. 2. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan 	255 menit

	<p>pengamatan sikap terkait dengan kedisiplinan, tanggungjawab, kerjasama dan prakarsa siswa, serta mencatat semua hal/persitiwa yang terjadi di kelas.</p> <p>Mengasosiasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengolah dan menganalisis data hasil diskusi untuk menjawab pertanyaan. 2. Menyimpulkan hasil diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok melakukan analisis hasil diskusi kelompok tentang permainan dalam metode pembelajaran Make a Match tentang aneka olahan buah dan sayur menjadi makanan cepat saji yang sehat. 2. Setiap kelompok menyimpulkan hasil diskusi kelompok sebelum dipresentasikan <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat laporan hasil kerja dan diskusi kelompok 2. Mempresentasikan laporan hasil kerja dan diskusi kelompok 3. Peserta didik mengerjakan soal posttest 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan 3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru. 5. Menyanjikan lagu daerah 	20 menit

	6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.	
--	---	--

H. Penilaian

1. Jenis/ Teknik Penilaian

Penilaian Pengetahuan: Tes Tulis Pre Test dan Post Test

2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Bentuk Instrumen: Tes Objektif

3. Rubrik Penilaian

Yogyakarta, Maret 2016

Listuhayu Vinindita

NIM. 11511244007

HANDOUT

Nama Sekolah : SMP Negeri 4 Kalasan
Mata Pelajaran : Prakarya Aspek Pengolahan
Kelas/Semester : VII / II
Tahun Pelajaran : 2015/2016

Mengolah Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji

1. Pengertian Makanan Cepat Saji

Makanan cepat saji adalah makanan yang disiapkan segera dalam waktu cepat, mudah disajikan, praktis, diolah dengan cara sederhana, dan layanan cepat sehingga siap disantap segera.

Istilah makanan cepat saji dimasyarakatkan sangatlah banyak. Ada yang menyebutkan dengan makanan fast food, junk food atau makanan cepat saji. Pada dasarnya, istilah-istilah tersebut memiliki pengertian yang sama. Konotasi orang bila kita menyebutkan makanan cepat saji adalah makanan yang umumnya diproduksi oleh industri pengolahan pangan dengan teknologi tinggi. Oleh karenanya, pola yang ditawarkan oleh restoran makanan cepat saji adalah pola makan orang-orang barat. Maka, makanan cepat saji biasanya identik dengan makanan ala barat seperti burger, hotdog, kentang goreng, fried chicken (ayam goreng renyah), milkshake, minuman soda, minuman kemasan botol ataupun makanan kemasan supermarket seperti mie instan, nugget, sosis, makanan dan minuman kaleng, sayuran beku atau macam-macam lauk pauk yang dibekukan

2. Manfaat dan Bahaya Makanan Cepat Saji

Makanan cepat saji mempunyai beberapa manfaat, diantaranya:

- a. Mudah didapat dan tidak banyak menghabiskan waktu untuk memasak
- b. Banyak jenis/ragam makanannya
- c. Makanan selalu tampak segar dan hangat
- d. Makanan bersifat higienis/bersih, praktis dan berkualitas

Selain memiliki kelebihan, makanan cepat saji pun memiliki bahaya yang perlu menjadi perhatian kita saat mengonsumsinya, yaitu sebagai berikut:

- a. Ketagihan

Makanan cepat saji biasanya banyak mengandung zat aditif, yang menyebabkan ketagihan dan merangsang keinginan untuk makan lagi. Jenis zat aditif yang biasanya digunakan adalah monosodium glutamate (MSG).

- b. Mengganggu kesehatan

Makanan cepat saji umumnya mengandung pengawet, pemanis buatan, kalori tinggi, lemak tinggi, kadar serat yang rendah sehingga dapat menyebabkan berbagai penyakit dengan resiko besar. Penyakit tersebut diantaranya hipertensi (tekanan darah tinggi), kolesterol, jantung koroner, kanker. Selain itu, makanan cepat saji juga memicu diabetes dan menurunkan sistem kekebalan tubuh.

c. Penyebab tingginya tingkat obesitas

Makanan cepat saji dapat meningkatkan berat badan karena nafsu makan bertambah dan dapat berlanjut pada berat badan berlebih atau obesitas yang berdampak pada munculnya berbagai penyakit lainnya yang membahayakan diri pengonsumsinya.

d. Boros

Pengeluaran keuangan pun bertambah karena harga makanan cepat saji lebih mahal daripada makan yang dimasak di rumah.

WHO dan FAO pun telah mengeluarkan pernyataan yang menyatakan bahaya dari makanan cepat saji, yaitu:

- a. Aspek toksikologis, yaitu adanya residu bahan makanan yang dapat bersifat racun terhadap organ-organ tubuh
- b. Aspek mikrobiologis, yaitu mikroba dalam bahan makanan yang dapat mengganggu keseimbangan mikroba dalam saluran pencernaan
- c. Aspek imunopatologis, yaitu keberadaan residu yang dapat menurunkan kekebalan tubuh

Selain bahaya dari mengonsumsi makanan cepat saji, hal lain yang perlu menjadi perhatian konsumen adalah kemasan yang digunakan untuk mengemas makanan cepat saji itu sendiri. Bahan pengemas makanan cepat saji umumnya berupa zat plastik yang mengandung PVC, yang dapat menghambat produksi hormon testosteron. Selain itu, juga ada kemasan berupa kaleng yang mengandung timbal (Pb) dan VCM (Vinyl Chlorid Monomer) yang bersifat karsinogenik (memicu sel kanker) dan bahan styrofoam yang bersifat mutagenik (mengubah gen) dan karsinogenik.

Untuk meminimalkan bahaya dari makanan cepat saji, hal yang dapat kita lakukan adalah dengan mengimbangi makan dengan mengonsumsi makanan tinggi serat, seperti sayur dan buah, serta memperbanyak konsumsi air putih yang bersih dan sehat.

3. Aneka Jenis Olahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji

Makanan cepat saji dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu makanan cepat saji tradisional seperti; siomay, pecel, soto, mie ayam, dan makanan cepat saji modern seperti french fries, burger, donat dan spaghetti.

a. Makanan Cepat Saji Tradisional

Sayur dan buah adalah komponen makanan yang sangat dibutuhkan oleh tubuh. Ada banyak cara menikmati sayur dan buah. Salah satunya menjadikannya hidangan di meja makan dalam berbagai bentuk seperti berikut:

- 1) Lalapan yaitu sayuran yang dihidangkan mentah, seperti mentimun, selada, kacang panjang dan kecambah dan biasanya disertai sambal
- 2) Daun pepaya yang dioseng. Pada daun pepaya lebih banyak mengandung vitamin C daripada buahnya. Selain itu, daun pepaya juga mengandung antioksidan yang tinggi. Antioksidan sangat diperlukan untuk memerangi radikal bebas dalam tubuh, menjaga kesehatan sistem kardiovaskular dan memberikan perlindungan A dan B yang diperlukan untuk meningkatkan dan mencegah beberapa penyakit yang terjadi akibat penurunan sistem kekebalan tubuh seperti pilek dan batuk, infeksi serta flu.
- 3) Salad, berupa sayuran segar yang disajikan dengan dipotong-potong dan dikombinasikan dengan irisan daging, buah dan pasta. Jenis-jenis sayuran yang sering diolah adalah selada, wortel, paprika, tomat dan mentimun.

Selain dinikmati langsung dalam bentuk utuh, sayur dan buah juga dapat dinikmati dalam bentuk olahan. Berikut di antaranya:

- 1) Camilan kering dan tahan lama (keripik)
Buah dan sayur pun dapat dinikmati dalam bentuk kering, yang diiris tipis-tipis lalu digoreng. Makanan camilan biasanya disajikan dengan kemasan yang menarik. Misalnya keripik pisang, bayam, apel, singkong, nangka dan berbagai jenis buah.
- 2) Manisan dan asinan
Beberapa makanan yang berasal dari buah dan sayur dapat diolah menjadi asinan dan manisan. Buah dan sayur yang banyak dijadikan manisan di antaranya buah pala, rambutan, kedondong dan mangga. Ada pula yang dapat diolah menjadi asinan seperti mentimun, wortel dan kol.
- 3) Rujak
Rujak adalah olahan buah dan sayur yang dipadu menjadi satu dan diberi bumbu kacang yang gurih. Umumnya buah-buah yang dijadikan rujak antara lain bengkuang, mentimun, mangga, nanas, jambu, ubi merah dan kedondong.
- 4) Pecel
Pecel adalah bentuk olahan sayur lainnya. Biasanya jenis makanan ini terdiri atas kacang panjang, bayam dan taoge yang disiram dengan kuah dari sambal kacang.

5) Siomay

Siomay adalah makanan cina yang sudah sangat populer di Indonesia. Makanan ini disajikan dalam berbagai variasi bahan, mulai dari isi ikan tenggiri, ayam, udang, kepiting atau campuran daging ayam dan udang yang dibungkus dengan kulit pangsit (kulit yang terbuat dari adonan tepung terigu). Siomay biasanya disajikan dengan makanan pendamping antara lain telur ayam rebus, dan sayuran seperti kentang, peria dan kol.

b. Makanan Cepat Saji Modern

Gaya hidup modern identik dengan segala sesuatu yang praktis, cepat dan menggunakan teknologi. Termasuk dalam hal menyajikan makanan, masyarakat saat ini memilih mengonsumsi makanan cepat saji dengan menggunakan penyajian yang efisien. Makanan tersebut umumnya diproduksi oleh industri pengolahan pangan dengan teknologi tinggi. Makanan tersebut juga mengandung berbagai zat aditif untuk mengawetkan dan biasanya berupa lauk pauk dalam kemasan, seperti nugget, kentang siap goreng, donat dan sebagainya.

Makanan cepat saji dipilih karena dalam penyajiannya tidak membutuhkan waktu lama, mudah diolah, praktis, tahan lama dan memiliki cita rasa yang enak. Biasanya makanan jenis ini dijual dengan harga yang cukup mahal. Untuk menyiasati hal tersebut, masyarakat dapat membuat sendiri di rumah dengan cara-cara sederhana bahkan dengan modifikasi penyajian rasa dari bahan yang disesuaikan dengan yang tersedia.

HANDOUT

Nama Sekolah : SMP Negeri 4 Kalasan
Mata Pelajaran : Prakarya Aspek Pengolahan
Kelas/Semester : VII / II
Tahun Pelajaran : 2015/2016

Mengolah Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji

1. Teknik Pengolahan Buah dan Sayur

Mengolah adalah suatu proses menangani bahan makanan dari mentah menjadi bahan makanan siap saji yang dalam prosesnya bisa terjadi penerapan panas maupun tidak. Dalam uraian ini bisa disimpulkan bahwa tidak semua mengolah itu memerlukan panas, sebagai contohnya kalau kita mengolah sayuran menjadi salad dan mengolah buah-buahan menjadi rujak. Pengolahan makanan harus bervariasi, karena akan berpengaruh terhadap aroma, penampilan, warna dan tekstur makanan. Ini akan berdampak terhadap selera makan seseorang. Berikut macam-macam teknik pengolahan pada bahan makanan:

a. Menumis

Menumis adalah cara atau teknik memasak yang berasal dari negeri Cina. Bahan makanan mentah dan segar ditaruh di atas wajan yang dipanaskan dengan api yang sangat tinggi suhunya dengan menggunakan sedikit minyak. Hasilnya adalah makanan yang sehat karena menggunakan sedikit minyak, segar dan renyah rasanya karena sayur-sayuran dan daging cenderung tidak layu atau “overcooked” sehingga vitamin yang penting bagi tubuh tidak rusak selama proses memasak.

b. Menggoreng

Menggoreng adalah salah satu cara pengolahan pangan dengan media penggorengan tertentu untuk menghasilkan produk olahan yang siap dikonsumsi. Secara teoritis, pada prinsipnya ada 2 macam cara penggorengan yang banyak dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggorengan dengan minyak goreng dalam jumlah banyak sehingga bahan yang digoreng tercelup minyak disebut deep frying, sedangkan penggorengan dengan jumlah minyak sedikit seperti banyak yang dilakukan oleh ibu-ibu rumah tangga ketika memasak di dapur disebut penumisan.
- 2) Penggorengan non-minyak goreng (biasanya dengan pasir ataupun udara panas saja). Metode ini disebut juga dengan goreng sangrai atau sangrai.

c. Merebus

Merebus adalah mematangkan bahan makanan dalam cairan yang sedang mendidih (100 °C) dengan tujuan agar bahan makanan itu menjadi lunak. Dalam proses

ini kematangan juga harus ditentukan, tidak boleh terlalu lunak ataupun masih keras karena hal ini akan membuat nilai gizinya berkurang.

d. Mengukus

Mengukus adalah memasak bahan makanan dengan uap air panas. Bahan makanan diletakkan dalam suatu tempat, lalu uap air disalurkan di sekeliling bahan makanan yang dikukus.

e. Membakar

Membakar adalah memasak bahan makanan di atas lempengan besi yang diletakkan di atas perapian.

Sebelum mengolah sayur dan buah menjadi makanan cepat saji dalam berbagai bentuk, kita perlu mengetahui terlebih dahulu cara memilih dan mengolah buah dan sayur yang benar. Hal tersebut bertujuan agar kandungan vitamin dan mineral yang terkandung di dalamnya tidak hilang saat diolah.

1) Cara memilih buah dan sayur yang baik, yaitu:

- a) Tingkat kematangan lebih dari cukup
- b) Buah tampak segar
- c) Warna kulit tampak licin dan mengkilap
- d) Kulit bersih dan mulus
- e) Aroma buah harum dan
- f) Tidak ada bekas serangan hama atau penyakit

2) Cara mengolah buah dan sayur, yaitu:

- a) Cuci sayuran pada air mengalir sebelum dimasak,
- b) Potong-potong menurut ukuran yang sesuai,
- c) Masak dalam porsi sekali makan,
- d) Jika merebus, rebuslah dalam air yang sudah dididihkan terlebih dahulu,
- e) Buka tutup panci selama perebusan
- f) Jangan terlalu lama merebus sehingga sayuran menjadi terlalu lunak dan pudar warnanya
- g) Sayuran yang bersantan jangan disimpan lebih dari 4 jam pada suhu kamar, dan
- h) Sayuran yang dihidangkan dalam keadaan mentah, seperti lalapan, salad dan karedok harus dicuci di air mengalir kemudian dicelup sebentar ke dalam air mendidih.

2. Kemasan Makanan Cepat Saji

Kemasan dan penyajian makanan cepat saji selain memberikan manfaat sebagai wadah penyajian hidangan makanan dan minuman, memberikan rasa aman dari debu, kotoran, serangga, seperti lalat, juga berhubungan dengan bagaimana menampilkan produk/hasil olahan pangan menjadi lebih menarik. Bentuk yang menarik akan menambah

selera saat menyantapnya atau tertarik untuk membeli produk olahan pangan tersebut. Banyak penjual makanan atau restoran yang memberikan tampilan unik pada penyajian dan kemasan produknya. Ada yang menggunakan gerabah tanah liat ataupun batok kelapa yang didesain menjadi gelas cantik. Ada yang membuat kemasan dengan modifikasi bahan, seperti plastik dan kertas. Untuk itu kreativitas sangat dibutuhkan untuk dapat menciptakan wadah penyajian maupun kemasan yang menarik dan mempercantik penyajian makanan cepat saji.

PRE TEST SIKLUS I

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pilihlah jawaban yang tepat pada soal pilihan ganda dibawah ini, dan berilah tanda (X) pada jawaban yang kalian pilih!

1. Makanan cepat saji adalah
 - a. Makanan yang disiapkan dalam waktu cepat dan siap disantap segera
 - b. Makanan yang disiapkan segera dimakan sebelum dipesan
 - c. Makanan yang disiapkan agar cepat habis dan pesan kembali
 - d. Makanan disiapkan dan siap disantap segera
2. Makanan siap saji di Indonesia berawal dari kebiasaan
 - a. Budaya orang barat
 - b. Budaya orang timur
 - c. Budaya orang sibuk
 - d. Budaya orang kaya
3. Sebutan lain dari makanan cepat saji adalah dan
 - a. Fast food, junk food
 - b. First food, jungle food
 - c. Saji food
 - d. Kuliner food
4. Makanan cepat saji biasanya identik dengan makanan ala barat, seperti
.....,,, dan
 - a. Burger, hotdog, kentang goreng, fried chicken
 - b. Burger, gembong, kentang goreng, fried chicken
 - c. Burger, bakwan, kentang goreng, otak-otak
 - d. Bugis, lontong, kentang goreng, buras
5. Dampak positif atau manfaat makanan cepat saji adalah diantaranya sebagai berikut
 - a. Mudah didapat dan tidak banyak menghabiskan waktu memasak
 - b. Makanan selalu banyak dan hangat
 - c. Kurang higienis

- d. Lama penyajiannya
6. Dampak negatif atau bahaya dari makanan cepat saji adalah sebagai berikut
- a. Mengandung zat aditif, mengandung pengawet, harga lebih mahal
 - b. Mudah didapat dan tidak banyak menghabiskan waktu untuk memasak
 - c. Kurang higienis, harganya murah
 - d. Mudah dan cepat penyajiannya serta cepat waktu untuk memasak
7. Tuhan menganugerahi negara kita kekayaan alam yang subur dan melimpah, kita patut
- a. Bersyukur dan perlu dihabiskan segera
 - b. Bersyukur dan perlu menjual dengan besar-besaran
 - c. Bersyukur dan perlu mengolahnya dengan baik
 - d. Bersyukur dan membuangnya
8. Makanan cepat saji ala Indonesia diantaranya
- a. Rujak, burger, gemblong, pecel, lontong
 - b. Rujak, pecel, ketoprak, kentang goreng, buras
 - c. Rujak, gemblong, pecel, es buah, fried chicken
 - d. Rujak, ketoprak, pecel, karedok, lotek
9. Sumber nutrisi terbaik yang diperlukan oleh tubuh banyak didapat dari
- a. Buah dan susu
 - b. Sayur dan buah
 - c. Nasi dan susu
 - d. Sayur dan nasi
10. Sayuran segar yang disajikan dengan dipotong-potong dan dikombinasikan dengan irisan daging buah dan pasta merupakan pengertian dari
- a. Rujak
 - b. Lalapan
 - c. Spaghetti
 - d. Salad

SELAMAT MENGERJAKAN!!! ☺

POST TEST SIKLUS I

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pilihlah jawaban yang tepat pada soal pilihan ganda dibawah ini, dan berilah tanda (X) pada jawaban yang kalian pilih!

1. Pada prinsipnya, makanan cepat saji adalah
 - a. Jenis makanan yang mudah disajikan, diolah, dikemas dengan menarik secara praktis
 - b. Mudah didapat dan tidak banyak menghabiskan waktu untuk memasak
 - c. Kurang higienis, harganya murah
 - d. Mudah dan cepat penyajian dan cepat waktu untuk memasak
2. Dengan maraknya restoran makanan cepat saji ini lama kelamaan mengubah
 - a. Kehidupan manusia dan juga mengubah makanan masyarakat
 - b. Pola makan manusia dan juga mengubah pola tidur masyarakat
 - c. Pola kehidupan manusia dan juga mengubah pola makan masyarakat
 - d. Pola kehidupan manusia dan juga mengubah pola berpikir makan masyarakat
3. Semula restoran makanan cepat saji hanya ditujukan bagi
 - a. Pekerja yang banyak uang
 - b. Pekerja yang sibuk sehingga hanya memiliki sedikit waktu untuk istirahat makan
 - c. Pekerja yang sibuk dan orang kaya
 - d. Pekerja yang sibuk sehingga hanya memiliki waktu untuk makan
4. Contoh dari makanan cepat saji tradisional adalah
 - a. Lalapan, pecel dan rujak
 - b. Burger, salad, dan hotdog
 - c. Lalapan, salad dan french fries
 - d. Rujak, burger dan salad
5. Buah dan sayur dalam bentuk kering dan bisa tahan lama merupakan
 - a. Manisan

- b. Asinan
 - c. Keripik
 - d. Rujak
6. Monosodium glutamat (MSG) merupakan salah satu jenis zat aditif yang bisa menyebabkan
- a. Mengganggu kesehatan
 - b. Obesitas
 - c. Pemborosan
 - d. Ketagihan
7. Selain bahaya dari berbagai zat aditif, kandungan lemak yang tinggi dalam makanan fast food juga dapat
- a. Merangsang pertumbuhan kanker terutama kanker payudara
 - b. Merusak perekonomian keluarga
 - c. Merusak pola makan manusia
 - d. Menjadi ketagihan
8. Kandungan kolesterol dan kalori yang cukup tinggi juga dapat menyebabkan
- a. Kekurangan gizi gangguan metamorfosa
 - b. Kegemukan dan berbagai kekurangan
 - c. Gangguan metabolisme dan jantung
 - d. Kegemukan dan berbagai gangguan metabolisme serta jantung
9. Mengonsumsi buah segar lebih baik daripada mengonsumsi buah yang sudah diawetkan karena
- a. Buah segar mengandung gizi lengkap
 - b. Buah segar bebas dari bahan pengawet
 - c. Buah yang diawetkan membahayakan kesehatan
 - d. Buah segar masih higienis
10. Mengolah buah segar menjadi makanan cepat saji bertujuan
- a. Meningkatkan selera makan
 - b. Menambah cita rasa makanan
 - c. Meningkatkan ekonomi masyarakat
 - d. Mempertahankan kualitas buah dan sayur

11. Alasan masyarakat mengonsumsi sayur segar adalah
- a. Sayur segar banyak mengandung serat
 - b. Sayur segar menambah nafsu makan
 - c. Sayur segar dapat diolah menjadi makanan lain
 - d. Sayur segar banyak mengandung vitamin dan mineral
12. Jenis makanan olahan, seperti camilan kering atau sejenisnya umumnya menggunakan penyedap rasa. Salah satunya adalah
- a. Monosodium glutamat
 - b. Glukosa
 - c. Garam yodium
 - d. Monosodium siklamat
13. Adanya residu bahan makanan yang dapat bersifat racun terhadap organ-organ tubuh, merupakan pengertian dari aspek
- a. Mikrobiologis
 - b. Psikologis
 - c. Toksikologis
 - d. Imunopatologis
14. WHO dan FAO mengeluarkan pernyataan yang menyatakan bahaya dari makanan cepat saji, yang terdiri dari tiga aspek yaitu
- a. Aspek toksikologis, mikrobiologis, psikologis
 - b. Aspek toksikologis, mikrobiologis, imunopatologis
 - c. Aspek psikologis, mikrobiologis, imunopatologis
 - d. Aspek mikrobiologis, psikologis, toksikologis
15. Untuk meminimalkan bahaya dari makanan cepat saji, hal yang dapat kita lakukan adalah salah satunya dengan
- a. Mengonsumsi makanan tinggi serat
 - b. Memperbanyak minum soda
 - c. Mengonsumsi mie instan
 - d. Menghindari makanan tinggi serat
16. Makanan cepat saji digolongkan menjadi dua yaitu
- a. Tradisional dan Internasional
 - b. Internasional dan Nasional

- c. Tradisional dan Modern
 - d. Tradisional dan Nasional
17. Makanan cina yang sudah sangat populer di Indonesia dan termasuk ke dalam makanan cepat saji adalah
- a. Pecel
 - b. Siomay
 - c. Manisan
 - d. Keripik
18. Mencuci buah dan sayur segar dengan menggunakan air bersih dan mengalir bertujuan untuk
- a. Menghilangkan kotoran yang menempel
 - b. Menghilangkan mikrobiologis
 - c. Mempertahankan kesegaran buah dan sayur
 - d. Membuatnya lebih menarik
19. Buah yang sering diawetkan menjadi manisan adalah
- a. Buah pala
 - b. Durian
 - c. Wortel
 - d. Semangka
20. Alasan masyarakat sering memilih makanan cepat saji, karena
- a. Praktis, mudah diolah dan tahan lama
 - b. Praktis, sulit diperoleh dan tidak tahan lama
 - c. Praktis, mudah diolah dan cepat basi
 - d. Mudah diolah, cepat basi dan tidak praktis

SELAMAT MENGERJAKAN!!! ☺

PRE TEST SIKLUS II

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pilihlah jawaban yang tepat pada soal pilihan ganda dibawah ini, dan berilah tanda (X) pada jawaban yang kalian pilih!

1. Suatu proses menangani bahan makanan dari mentah menjadi bahan makanan siap saji merupakan pengertian dari
 - a. Pengemasan
 - b. Pencucian
 - c. Pengolahan
 - d. Penggorengan
2. Mengukus adalah memasak bahan makanan dengan
 - a. Uap air panas dan bahan makanan diletakkan dalam suatu tempat
 - b. Air panas dan bahan makanan diletakkan di atas kompor
 - c. Air panas makanan diletakkan dalam suatu tempat yang aman
 - d. Uap air panas bahan makanan disimpan dan diletakkan di suatu tempat aman
3. Menumis adalah teknik memasak dengan memakai
 - a. Sebanyak-banyaknya minyak
 - b. Sedikit minyak
 - c. Banyak minyak
 - d. Minyak dan kaldu
4. Menggoreng (tanpa minyak) non minyak adalah
 - a. Asap-asap
 - b. Bakar
 - c. Angin-angin
 - d. Sangrai
5. Teknik pengolahan terdiri dari 4 macam yaitu
 - a. Menumis, mengukus, menggodog, menjemur
 - b. Menumis, membakar, menggodog, menjemur
 - c. Menumis, membakar, mengukus, menggoreng

- d. Menggoreng, menggodog, menumis, membakar
- 6. Pengolahan yang diolah dengan cara dikukus, kecuali
 - a. Tempe mendoan
 - b. Kue mayang, putri ayu
 - c. Bolu kukus
 - d. Singkong kukus
- 7. Pengolahan yang diolah dengan cara ditumis, kecuali
 - a. Kangkung
 - b. Bayam
 - c. Bakwan
 - d. Tauge
- 8. Mengapa kita tidak boleh merebus makanan terlalu lunak?
 - a. Agar citra makanan lebih tinggi
 - b. Agar makanan lebih enak
 - c. Agar makanan tidak layu
 - d. Agar vitamin yang dikandung tidak hilang
- 9. Kriteria dalam pemilihan wadah penyajian/kemasan, antara lain sebagai berikut kecuali
 - a. Aman bagi kesehatan
 - b. Mudah dibuang
 - c. Tidak berbau dan tidak berasa
 - d. Tahan dan kuat
- 10. Bahan yang selama ini digunakan memiliki dampak negatif bagi kesehatan adalah
 - a. Piring, mangkok
 - b. Gelas, panci
 - c. Plastik, styrofoam dan kaleng
 - d. Kardus, tupperware

SELAMAT MENGERJAKAN!!! ☺

POST TEST SIKLUS II

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pilihlah jawaban yang tepat pada soal pilihan ganda dibawah ini, dan berilah tanda (X) pada jawaban yang kalian pilih!

1. Suatu proses menangani bahan makanan dari mentah menjadi bahan makanan siap saji yang dalam prosesnya bisa terjadi penyerapan panas maupun tidak merupakan definisi dari
 - a. Mengolah
 - b. Memasak
 - c. Merebus
 - d. Menyajikan
2. Teknik memasak yang berasal dari cina dan biasanya menggunakan sedikit minyak disebut
 - a. Menggoreng
 - b. Mengukus
 - c. Merebus
 - d. Menumis
3. Menggoreng dengan minyak banyak sering disebut dengan
 - a. Stirr frying
 - b. Simmerring
 - c. Deep frying
 - d. Boiling
4. Makanan cepat saji sering menggunakan teknik olah jenis
 - a. Mengukus
 - b. Menggoreng
 - c. Membakar
 - d. Merebus
5. Dalam pengolahan bahan makanan dianjurkan agar tidak terlalu matang/ overcooked agar

- a. Gosong
 - b. Terlalu empuk
 - c. Vitaminnya hilang
 - d. Terlalu matang
6. Menggoreng adalah teknik masak bahan
- a. Makanan mentah (raw food) menjadi makanan matang menggunakan minyak goreng
 - b. Makanan mentah (raw food) matang menggunakan minyak goreng
 - c. Makanan mentah menjadi matang menggunakan kaldu/air
 - d. Makanan mentah menjadi matang menggunakan panci
7. Biasanya untuk menggoreng kerupuk tanpa minyak dengan menggunakan media
- a. Tanah liat
 - b. Pasir
 - c. Gentong
 - d. Batu kali
8. Membakar adalah pemasakan makanan dengan api langsung misalnya
- a. Membakar nasi
 - b. Membakar kangkung
 - c. Membakar sate
 - d. Membakar gulai
9. Bahan pangan ada yang dimakan mentah (raw food) diantaranya
- a. Ikan
 - b. Sayuran dan buah
 - c. Daging
 - d. Singkong
10. Untuk mengolah buah dan sayuran dibawah ini adalah
- a. Menngoreng, merebus, menumis, membakar
 - b. Menumis, mengukus, menjemur
 - c. Tidak dimasak
 - d. Membakar, mengukus, menjemur
11. Pengolahan yang diolah dengan cara tidak dimasak, kecuali

- a. Bengkuang
 - b. Kangkung
 - c. Apel
 - d. Nanas
12. Dibawah ini yang merupakan contoh pembuatan makanan dari buah-buahan adalah
- a. Krokot brokoli
 - b. Keripik bayam
 - c. Puding mangga
 - d. Salad sayur
13. Cara menumis yang baik sebagai berikut
- a. Gunakan minyak antara 5% - 10% dari bahan yang akan ditumis
 - b. Gunakan minyak antara 5% - 20% dari bahan yang akan ditumis
 - c. Gunakan minyak antara 5% - 15% dari bahan yang akan ditumis
 - d. Gunakan minyak antara 5% - 25% dari bahan yang akan ditumis
14. Pengolahan yang menggunakan alat bakar, kecuali
- a. Ikan, sate
 - b. Ubi bakar, sosis bakar
 - c. Kangkung, sawi, tauge
 - d. Kelapa bakar, sate
15. Mengonsumsi buah segar lebih baik daripada mengonsumsi buah yang sudah diawetkan karena
- a. Buah segar masih higienis
 - b. Buah segar yang diawetkan membahayakan kesehatan
 - c. Buah segar bebas dari pengawet
 - d. Buah segar mengandung gizi lengkap
16. Mengelola buah segar menjadi makanan cepat saji bertujuan untuk
- a. Mempertahankan kualitas buah dan sayur
 - b. Meningkatkan ekonomi masyarakat
 - c. Menambah cita rasa makanan
 - d. Meningkatkan selera makan

17. Kaleng makanan buah, susu, makanan lauk pauk disinyalir mengandung timbal (Pb) dan VCM (Vinyl Chlorid Monomer) yang bersifat
a. Karsinogenik yaitu memicu sel kanker
b. Karsinogenik yaitu memacu sel darah merah
c. Karsinogenik yaitu memacu sel darah putih
d. Karsinogenik yaitu memacu jantung
18. Ketika mengolah sayuran dengan cara di didihkan, maka yang akan terjadi pada sayuran adalah
a. Menurunkan kandungan vitamin C
b. Mempertahankan nutrisi
c. Banyak nutrisi yang hilang
d. Mengurangi jumlah lemak
19. Salah satu cara memilih buah dan sayur yang baik yaitu
a. Tingkat kematangannya berlebihan
b. Buah tampak layu
c. Aroma buah yang busuk
d. Kulit buah bersih dan mulus
20. Dalam merebus sayuran sebaiknya panci dalam keadaan
a. Kosong
b. Terbuka
c. Gosong
d. Tertutup

SELAMAT MENGERJAKAN!!! ☺

Kunci Jawaban Pre Test Siklus I

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. A |
| 2. A | 7. C |
| 3. A | 8. D |
| 4. A | 9. B |
| 5. A | 10. D |

Kunci Jawaban Post Test Siklus I

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. A |
| 2. C | 12. A |
| 3. B | 13. C |
| 4. A | 14. B |
| 5. C | 15. A |
| 6. D | 16. C |
| 7. A | 17. B |
| 8. D | 18. A |
| 9. A | 19. A |
| 10. C | 20. A |

Kunci Jawaban Pre Test Siklus II

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. A |
| 2. A | 7. C |
| 3. B | 8. D |
| 4. D | 9. B |
| 5. C | 10. C |

Kunci Jawaban Post Test Siklus II

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. B |
| 2. D | 12. C |
| 3. C | 13. A |
| 4. B | 14. C |
| 5. C | 15. A |
| 6. A | 16. B |
| 7. B | 17. A |
| 8. C | 18. D |
| 9. B | 19. D |
| 10. C | 20. B |

**FAST
FOOD/JUNK
FOOD**

KERIPIK



**MONOSODIUM
GLUTAMAT**



KETAGIHAN



**TRADISIONAL
DAN
MODERN**

Kata lain “Makanan Cepat Saji”	Bahan makanan yang dikeringkan	Contoh dari Fast Food	Buah Pala	MSG
Makanan Khas Cina	Efek MSG	Makanan Cepat Saji Indonesia	SALAD	Jenis Makanan Cepat Saji

		TUMIS	DEEP FRYING	STIRR FRYING
RAW FOOD	Vinyl Chlorid Monomer	5%-10%	MANISAN	SANGRAI

Pengolahan yang menggunakan alat bakar	Kemasan yang mengandung timbal (Pb) dan VCM	Memasak dengan sedikit minyak	Menggoreng dengan banyak minyak	Kata lain menumis
Kata lain Makanan Mentah	Singkatan dari VCM	Perbandingan minyak dan bahan saat menumis	Buah yang diawetkan	Menggoreng dengan pasir

A. Pengolahan

Aspek : Pengolahan

Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kelas : VII (tujuh)

Kompetensi Inti :

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3 Memahami rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan aneka olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.	Pengolahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat, meliputi: 1. Pengertian makanan cepat saji 2. Karakteristik (jenis, manfaat, kandungan) bahan pangan buah-buahan dan sayuran, baik yang khas di	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan, jenis bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan produk pengolahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji agar terbangun rasa ingin tahu Melakukan kegiatan observasi ke tempat pembuatan pengolahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji tentang bahan, alat, teknik dan pembuatan produk agar terbiasa bersikap santun, terbangun rasa bangga/cinta tanah air dan rasa 	Sikap: Observasi (Perilaku) <ul style="list-style-type: none"> Penilaian tentang perilaku saling menghormati, toleransi, kerjasama, disiplin, tanggung jawab, jujur, mandiri, cinta damai, dan responsif/keaktifan. serta kinerja peserta didik selama melakukan kegiatan baik kegiatan klasikal, 	10 JP	Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan produksi pengolahan
4.3 Mencoba membuat olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
cepat saji yang sehat sesuai rancangan dan bahan yang ada di wilayah setempat.	<p>wilayah setempat maupun lainnya</p> <p>3. Teknik pengolahan makanan cepat saji</p> <p>4. Prosedur/tahap pembuatan makanan cepat saji dari buah dan sayuran sehat sesuai yang ada di wilayah setempat</p> <p>5. Penyajian dan kemasan makanan cepat saji</p>	<p>syukur pada Tuhan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan pengolahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang diperoleh dari kajian literatur dan observasi agar terbangun sikap kerjasama dan toleransi. <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah informasi yang didapat dari kajian literatur dan observasi ke tempat pembuatan pengolahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji agar terbangun sikap teliti, jujur, mandiri dan tanggung jawab. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan dari hasil analisis pengamatan/kajian literatur tentang pengertian cepat saji, jenis, manfaat dan kandungan aneka buah dan sayuran, serta aneka produk olahan makanan cepat saji dari buah dan sayuran 	<p>mandiri, atau kelompok sesuai aturan yang ditetapkan dan/atau disepakati bersama</p> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkaji literatur untuk memperoleh pengetahuan konseptual olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji Observasi ke tempat pembuatan olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji untuk memperoleh pengetahuan praktis Pembuatan 		<p>pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran di lingkungan setempat</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>yang ada dilingkungan wilayah setempat atau nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan gagasan dalam bentuk gambar/tertulis untuk kegiatan pembuatan olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji berdasarkan orisinalitas ide yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri. • Membuat dan menyajikan produk olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan sikap bekerjasama, toleransi, disiplin, tanggung jawab dan peduli akan kerapian dan kebersihan lingkungannya. • Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan bahan, alat, teknik dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap produk olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural. 	<p>rancangan/desain gagasan untuk pembuatan produk olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan produk olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji • Pembuatan kemasan untuk produk olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji <p>Keterampilan: Penilaian Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kumpulan hasil kerja peserta didik dalam bentuk tertulis, foto dan gambar atau karya yang mendeskripsikan rancangan/desai 		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil kajian literatur dan observasi pembuatan dengan tampilan menarik terhadap produk olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji untuk mengetahui pemahaman secara konseptual • Mengevaluasi/menguji hasil produk pengolahan makanan cepat saji yang dibuat dari buah dan sayuran untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya. • Mempresentasikan rancangan gagasan, pembuatan olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang sehat, serta penyajian dan pengemasannya berdasarkan konsep dan prosedur berkarya, juga untuk memperlihatkan kejujuran, mandiri, dan tanggung jawab dalam berkarya. 	<p>n gagasan, proses pembuatan karya, hasil uji pembuatan karya, dan produk olahan pangan buah dan sayuran menjadi makanan cepat saji yang dihasilkan</p> <p>Sikap: Observasi (Perilaku)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian tentang perilaku saling menghormati, toleransi, kerjasama, disiplin, tanggung jawab, jujur, mandiri, cinta damai, dan responsif/keaktifan. serta kinerja peserta didik selama melakukan kegiatan baik kegiatan klasikal, mandiri, atau 		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			kelompok sesuai aturan yang ditetapkan dan/atau disepakati bersama		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE MAKE A MATCH

Isilah jumlah siswa pada kolom Ya atau Tidak yang sudah tersedia sesuai dengan kondisi yang sedang diamati.

No	Aspek yang diamati	Frekuensi		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Penyajian Materi			
1.	Siswa masuk kelas dengan tertib			
2.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menerangkan			
3.	Siswa ramai sendiri/berbicara dengan teman lain			
4.	Siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran			
5.	Siswa mengajukan pertanyaan bila mengalami kesulitan			
	Metode Make a Match			
6.	Siswa mau mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode Make a Match			
7.	Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan metode Make a Match			
8.	Siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran dengan metode Make a Match			
9.	Siswa saling bekerja sama dengan baik			
10.	Siswa berani mempresentasikan hasil kerjasama anggota kelompok dalam memasang kartu pertanyaan dan jawaban			

Yogyakarta, 13 Januari 2016

Guru Praktikan

Observer

Listuhayu Vinindita

Ken Mukti Agustian

NIM.

NIM.

LAMPIRAN SIKLUS I

- RPP SIKLUS I
- HANDOUT
- KARTU MEDIA MAKE A MATCH
- SOAL PRE TEST SIKLUS I
- SOAL POST TEST SIKLUS I

LAMPIRAN SIKLUS I

- RPP SIKLUS I
- HANDOUT
- KARTU MEDIA MAKE A MATCH
- SOAL PRE TEST SIKLUS I
- SOAL POST TEST SIKLUS I

DOKUMENTASI




```
3    1    Scores for examinees from file d:\lis1a.txt
01;    7.00
02;    4.00
03;    4.00
04;    5.00
05;    7.00
06;    8.00
07;    9.00
08;    7.00
09;    3.00
10;    8.00
11;   10.00
12;    3.00
13;    6.00
14;    4.00
15;    4.00
16;    9.00
17;    4.00
18;   10.00
19;    4.00
20;    5.00
21;    5.00
22;    4.00
23;    5.00
24;    3.00
25;    3.00
26;    5.00
27;    8.00
28;   10.00
29;    3.00
30;    8.00
31;    2.00
32;    6.00
```


MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file d:\lisla.txt

Page 1

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
1	0-1	0.500	0.751	0.599	A	0.125	-0.638	-0.397	
					B	0.188	-0.213	-0.147	
					C	0.500	0.751	0.599	*
					D	0.188	-0.411	-0.283	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
2	0-2	0.563	0.678	0.538	A	0.563	0.678	0.538	*
					B	0.344	-0.539	-0.418	
					C	0.063	-0.372	-0.189	
					D	0.031	-0.325	-0.131	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
3	0-3	0.594	0.732	0.578	A	0.063	-0.480	-0.244	
					B	0.594	0.732	0.578	*
					C	0.188	-0.312	-0.215	
					D	0.156	-0.588	-0.388	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
4	0-4	0.469	0.509	0.406	A	0.188	-0.312	-0.215	
					B	0.188	-0.609	-0.420	
					C	0.156	0.189	0.125	
					D	0.469	0.509	0.406	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
5	0-5	0.531	0.695	0.554	A	0.031	-0.514	-0.208	
					B	0.188	-0.609	-0.420	
					C	0.531	0.695	0.554	*
					D	0.250	-0.241	-0.177	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
6	0-6	0.594	0.561	0.443	A	0.594	0.561	0.443	*
					B	0.219	-0.588	-0.419	
					C	0.063	-0.047	-0.024	
					D	0.125	-0.186	-0.116	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
7	0-7	0.500	0.550	0.439	A	0.063	-0.156	-0.079	
					B	0.313	-0.421	-0.321	
					C	0.500	0.550	0.439	*
					D	0.125	-0.250	-0.156	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file d:\lisla.txt

Page 2

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
8	0-8	0.625	0.513	0.402	A	0.031	0.053	0.022	
					B	0.094	-0.251	-0.144	
					C	0.250	-0.492	-0.361	
					D	0.625	0.513	0.402	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
9	0-9	0.500	0.584	0.466	A	0.031	-0.325	-0.131	
					B	0.500	0.584	0.466	*
					C	0.344	-0.431	-0.334	
					D	0.125	-0.250	-0.156	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
10	0-10	0.844	0.644	0.425	A	0.000	-9.000	-9.000	
					B	0.156	-0.644	-0.425	
					C	0.844	0.644	0.425	*
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file d:\lisl1a.txt

Page 3

There were 32 examinees in the data file.

Scale Statistics

Scale:	0

N of Items	10
N of Examinees	32
Mean	5.719
Variance	5.515
Std. Dev.	2.348
Skew	0.412
Kurtosis	-1.065
Minimum	2.000
Maximum	10.000
Median	5.000
Alpha	0.639
SEM	1.411
Mean P	0.572
Mean Item-Tot.	0.485
Mean Biserial	0.622

```
3      1      Scores for examinees from file d:\lis2a.txt
01;    16.00
02;    10.00
03;     8.00
04;     6.00
05;     8.00
06;    12.00
07;    12.00
08;    17.00
09;    13.00
10;    18.00
11;    13.00
12;    13.00
13;     8.00
14;    18.00
15;     5.00
16;     9.00
17;     7.00
18;    18.00
19;    18.00
20;    15.00
21;     9.00
22;    15.00
23;    15.00
24;     7.00
25;     7.00
26;     9.00
27;    10.00
28;     8.00
29;     8.00
30;     6.00
31;     5.00
32;     6.00
```

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file d:\lis2a.txt

Page 1

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
1	0-1	0.563	0.538	0.427	A	0.563	0.538	0.427	*
					B	0.094	-0.297	-0.170	
					C	0.094	-0.032	-0.018	
					D	0.250	-0.494	-0.363	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
2	0-2	0.500	0.435	0.347	A	0.188	0.043	0.030	
					B	0.063	-0.529	-0.269	
					C	0.500	0.435	0.347	*
					D	0.250	-0.378	-0.277	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
3	0-3	0.563	0.388	0.308	A	0.125	-0.489	-0.304	
					B	0.563	0.388	0.308	*
					C	0.219	-0.159	-0.113	
					D	0.094	-0.032	-0.018	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
4	0-4	0.781	0.509	0.364	A	0.781	0.509	0.364	*
					B	0.125	-0.453	-0.282	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.094	-0.341	-0.196	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
5	0-5	0.594	0.681	0.538	A	0.125	-0.309	-0.193	
					B	0.125	-0.381	-0.237	
					C	0.594	0.681	0.538	*
					D	0.156	-0.510	-0.336	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
6	0-6	0.531	0.735	0.586	A	0.188	-0.671	-0.462	
					B	0.188	-0.396	-0.273	
					C	0.094	-0.032	-0.018	
					D	0.531	0.735	0.586	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
7	0-7	0.406	0.328	0.259	A	0.406	0.328	0.259	*
					B	0.063	-0.289	-0.147	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.531	-0.230	-0.184	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file d:\lis2a.txt

Page 2

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
8	0-8	0.594	0.815	0.643	A	0.125	-0.776	-0.483	
					B	0.063	-0.349	-0.177	
					C	0.219	-0.384	-0.274	
					D	0.594	0.815	0.643	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
9	0-9	0.406	0.347	0.274	A	0.406	0.347	0.274	*
					B	0.125	0.157	0.098	
					C	0.313	-0.481	-0.368	
					D	0.156	0.014	0.010	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
10	0-10	0.250	0.529	0.388	A	0.000	-9.000	-9.000	
					B	0.281	-0.573	-0.430	
					C	0.250	0.529	0.388	*
					D	0.469	0.063	0.050	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
11	0-11	0.438	0.400	0.317	A	0.438	0.400	0.317	*
					B	0.156	0.292	0.193	
					C	0.188	-0.588	-0.406	
					D	0.219	-0.234	-0.167	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
12	0-12	0.594	0.472	0.373	A	0.594	0.472	0.373	*
					B	0.063	-0.349	-0.177	
					C	0.063	-0.529	-0.269	
					D	0.281	-0.222	-0.167	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
13	0-13	0.594	0.415	0.328	A	0.313	-0.419	-0.320	
					B	0.094	-0.076	-0.044	
					C	0.594	0.415	0.328	*
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
14	0-14	0.563	0.369	0.293	A	0.313	-0.126	-0.097	
					B	0.563	0.369	0.293	*
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.125	-0.489	-0.304	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file d:\lis2a.txt

Page 3

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
15	0-15	0.781	0.709	0.506	A	0.781	0.709	0.506	*
					B	0.063	-0.649	-0.330	
					C	0.063	-0.529	-0.269	
					D	0.094	-0.385	-0.221	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
16	0-16	0.563	0.913	0.725	A	0.313	-0.815	-0.623	
					B	0.063	-0.289	-0.147	
					C	0.563	0.913	0.725	*
					D	0.063	-0.289	-0.147	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
17	0-17	0.625	0.913	0.715	A	0.250	-0.796	-0.584	
					B	0.625	0.913	0.715	*
					C	0.063	-0.349	-0.177	
					D	0.063	-0.409	-0.208	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
18	0-18	0.500	0.472	0.377	A	0.500	0.472	0.377	*
					B	0.250	-0.262	-0.192	
					C	0.219	-0.409	-0.292	
					D	0.031	0.220	0.089	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
19	0-19	0.625	0.543	0.425	A	0.625	0.543	0.425	*
					B	0.125	-0.274	-0.170	
					C	0.125	-0.381	-0.237	
					D	0.125	-0.345	-0.215	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
20	0-20	0.438	0.718	0.570	A	0.438	0.718	0.570	*
					B	0.188	-0.286	-0.198	
					C	0.188	-0.369	-0.254	
					D	0.188	-0.396	-0.273	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file d:\lis2a.txt

Page 4

There were 32 examinees in the data file.

Scale Statistics

Scale:	0

N of Items	20
N of Examinees	32
Mean	10.906
Variance	17.897
Std. Dev.	4.231
Skew	0.385
Kurtosis	-1.210
Minimum	5.000
Maximum	18.000
Median	9.000
Alpha	0.778
SEM	1.994
Mean P	0.545
Mean Item-Tot.	0.438
Mean Biserial	0.561

Kriteria Ketuntasan

No	Siklus 1 Pretest		Siklus 1 Posttest		Siklus 2 Pretest		Siklus 2 Posttest	
	Skor	Ketuntasan	Skor	Ketuntasan	Skor	Ketuntasan	Skor	Ketuntasan
1	8	Tuntas	8,5	Tuntas	10	Tuntas	10	Tuntas
2	8	Tuntas	8	Tuntas	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas
3	6	Belum Tuntas	6,5	Belum Tuntas	6	Belum Tuntas	9,5	Tuntas
4	6	Belum Tuntas	7,5	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
5	7	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	7,5	Belum Tuntas
6	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	10	Tuntas	8,5	Tuntas
7	7	Belum Tuntas	8	Tuntas	6	Belum Tuntas	9,5	Tuntas
8	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas	6	Belum Tuntas	8,5	Tuntas
9	7	Belum Tuntas	8	Tuntas	9	Tuntas	9	Tuntas
10	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas
11	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	10	Tuntas	10	Tuntas
12	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
13	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	6	Belum Tuntas	8	Tuntas
14	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas	7	Belum Tuntas	9,5	Tuntas
15	7	Belum Tuntas	7,5	Belum Tuntas	6	Belum Tuntas	8,5	Tuntas
16	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
17	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
18	7	Belum Tuntas	9	Tuntas	10	Tuntas	10	Tuntas
19	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
20	7	Belum Tuntas	8	Tuntas	7	Belum Tuntas	9,5	Tuntas
21	6	Belum Tuntas	7,5	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
22	7	Belum Tuntas	8	Tuntas	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas
23	7	Belum Tuntas	8	Tuntas	6	Belum Tuntas	8	Tuntas
24	7	Belum Tuntas	8	Tuntas	9	Tuntas	9,5	Tuntas
25	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
26	6	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	9	Tuntas
27	6	Belum Tuntas	7,5	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
28	6	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	8,5	Tuntas
29	7	Belum Tuntas	8	Tuntas	6	Belum Tuntas	8	Tuntas
30	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	7	Belum Tuntas	9	Tuntas
31	6	Belum Tuntas	8	Tuntas	6	Belum Tuntas	8,5	Tuntas
32	7	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	7	Belum Tuntas	8	Tuntas
Jumlah Tuntas		2		25		5		31
Jumlah Belum Tuntas		30		7		27		1

Interval Siklus 1 Pretest

Minimum	6,0
Maximum	8,0
Rentang	2,0
N	32
Panj Kelas	$1 + 3.3 \log n$
	5,966995
	≈ 6
Panj Interval	0,3333
	$\approx 0,3$

No.	Interval	Frekuensi	Persen(%)
1	6,0 - 6,3	12	37,5%
2	6,4 - 6,7	0	0,0%
3	6,8 - 7,1	9	28,1%
4	7,2 - 7,5	0	0,0%
5	7,6 - 7,9	0	0,0%
6	8,0 - 8,3	11	34,4%
Jumlah		32	100,0%

Interval Siklus 1 Posttest

Minimum	6,5
Maximum	8,5
Rentang	2,0
N	32
Panj Kelas	$1 + 3.3 \log n$
	5,966995
	≈ 6
Panj Interval	0,3333
	$\approx 0,3$

No.	Interval	Frekuensi	Persen(%)
1	6,5 - 6,8	1	3,1%
2	6,9 - 7,2	8	25,0%
3	7,3 - 7,6	8	25,0%
4	7,7 - 8,0	9	28,1%
5	8,1 - 8,4	0	0,0%
6	8,5 - 8,8	6	18,8%
Jumlah		32	100,0%

Interval Siklus 2 Pretest

Minimum	7,0
Maximum	10,0
Rentang	3,0
N	32
Panj Kelas	$1 + 3.3 \log n$
	5,966995
	≈ 6
Panj Interval	0,5000
	$\approx 0,5$

No.	Interval	Frekuensi	Persen(%)
1	7,0 - 7,5	3	9,4%
2	7,6 - 8,1	9	28,1%
3	8,2 - 8,7	0	0,0%
4	8,8 - 9,3	14	43,8%
5	9,4 - 9,9	0	0,0%
6	10,0 - 10,5	6	18,8%
Jumlah		32	100,0%

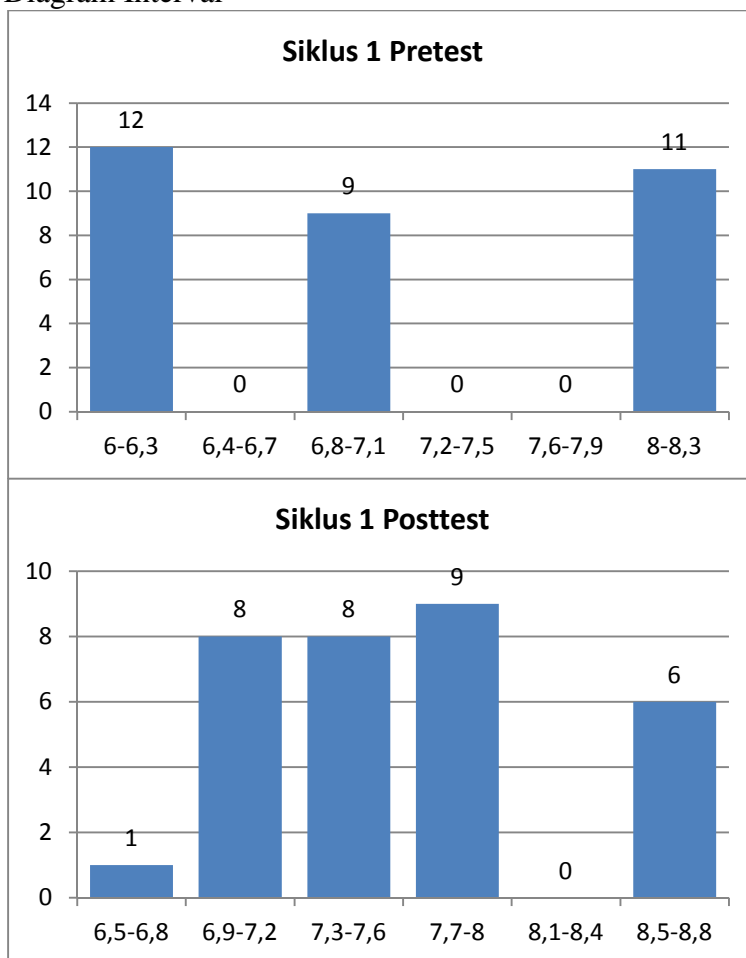
Interval Siklus 2 Posttest

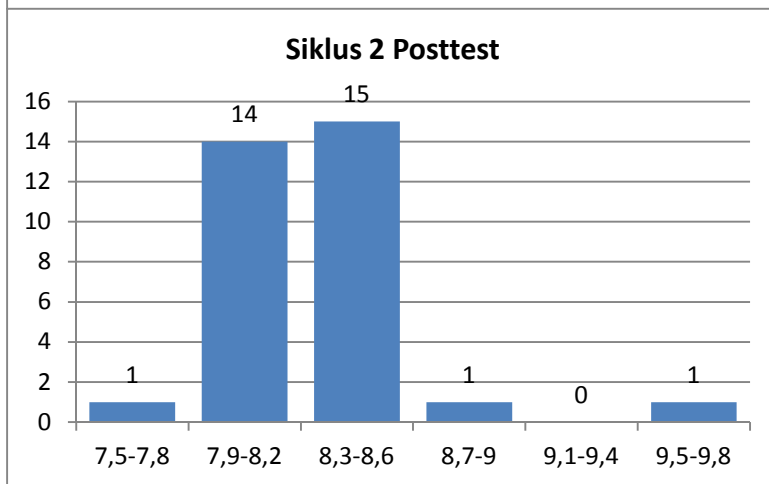
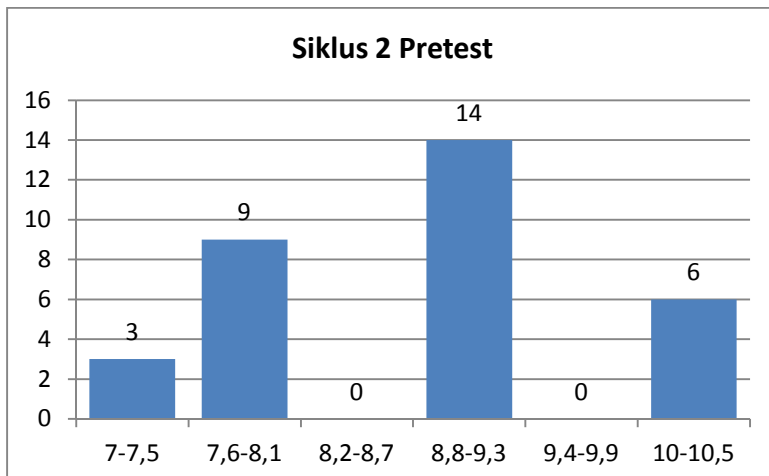
Minimum	7,5
Maximum	9,5

No.	Interval	Frekuensi	Persen(%)
1	7,5 - 7,8	1	3,1%

Rentang	2,0	2	7,9	-	8,2	14	43,8%
N	32	3	8,3	-	8,6	15	46,9%
Panj Kelas	$1 + 3.3 \log n$	4	8,7	-	9,0	1	3,1%
	5,966995	5	9,1	-	9,4	0	0,0%
\approx	6	6	9,5	-	9,8	1	3,1%
Panj Interval	0,3333	Jumlah				32	100,0%
\approx	0,3						

Diagram Interval





SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1165 / 2016

TENTANG

PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman Nomor : 070/Kesbang/1907/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : LISTUHAYU VININDITA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11511244007
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Depok Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Tempel Tajir Prambanan Klaten
No. Telp / HP : 082137828268
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATERI
PENGOLAHAN MAKANAN CEPAT SAJI YANG SEHAT YANG BERASAL
DADI BUAH DAN SAYURAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA ASPEK PENGOLAHAN KELAS VII
DI SMP N 4 KALASAN

Lokasi : SMP N 4 Kalasan Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 17 Maret 2016 s/d 16 Juni 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 17 Maret 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

(Signature)

Pembina, IV/a

ERNYMARYATUN, S.JP, MT

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabis. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Kalasan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Kalasan
6. Ka. SMP N 4 Kalasan Sleman
7. Dekan FT - UNY
8. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No: QSC 00592

Nomor : 0449/H34/PL/2016

15 Maret 2016

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Make a Match pada Materi Pengolahan Makanan Cepat Saji yang Sehat yang Berasal dari buah dan Sayuran untuk Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan Kelas VII di SMP Negeri 4 Kalasan, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Listuhayu Vinindita	11511244007	Pend. Teknik Boga - S1	SMP Negeri 4 Kalasan

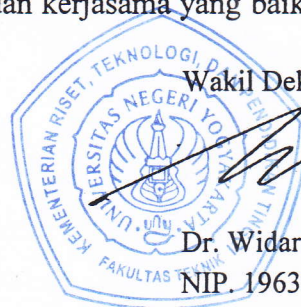
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Marwanti, M.Pd.

NIP : 19570313 198303 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Tanggal 20 Maret s/d 15 Juni 2016.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan